ダーククラウド®
公式ガイドブック

DARK CLOUD
official guide book

CB's PROJECT 編

PlayStation®2

ダーククラウド®
公式ガイドブック

DARK CLOUD
official guide book

CB's PROJECT 編

ファミ通
責任編集

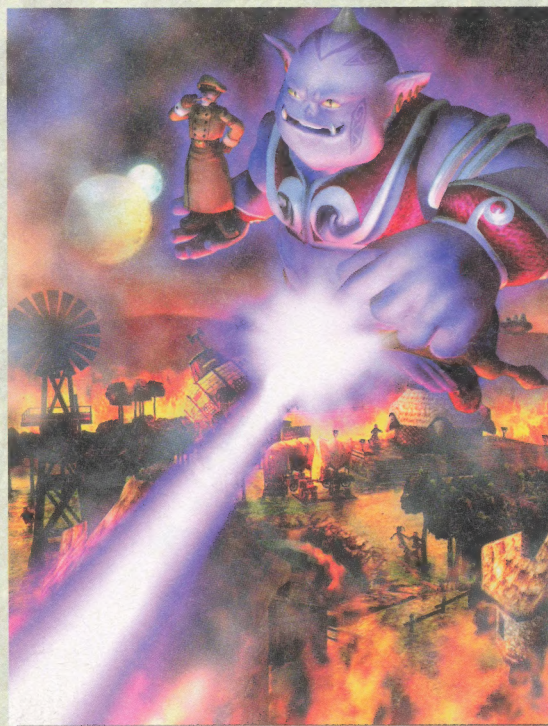
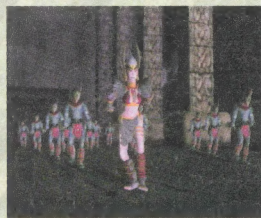
ダーククラウド
公式ガイドブック

古い遺跡の中から一冊の本が発見されました。
それを解読した学者たちは、その本の内容の不思議さに誰もが首をかしげました。
空に2つの月が輝く世界……
ある少年が体験した、めくるめく冒険の数々……
本当にそんなことがあったのかどうか……
あなたはこの本に記された物語を信じますか？
それは、少年の心の中だけに存在した
うたかたの世界だったのかも知れません……
では、お話ししましょう。この古びた本に記された――
不思議で――壮大な――おとぎ話……

DARK CLOUD Prologue

ふたつの月が大空に輝くある夜のこと——。

西の大陸の辺境に在する古代神殿で、とある儀式が行なわれていた。
神殿の中央には巨大な壷が、その周囲には祭司によって集められた踊り子たちが、壷に封じられし者を復活させんがため、一心不乱に血の舞を踊り続けている。
壷に封じられし者——
それは400年前に東の大陸に現れ、強大な魔力によって世界を焼き尽くした黒き魔神であった。
「フラッグさま、そんな恐ろしい力を手に入れて何をなさるおつもりで？」
儀式を指揮する祭司は魔神の復活を望む男、東の大陸ラグーン共和国の軍人フラッグを仰ぎ見た。
「さあな……」

やがて儀式は佳境にさしかかり、巨大な壷からは不気味な煙が吹きあがりはじめた。そして、血の舞と呪文の唱和が最高頂に達したとき、ついに魔神は戒めから解き放たれ、その姿をフラッグらの前に現したのだった。
「よくぞ蘇った、暗黒の魔神よ。私がおまえを解き放った。よって、私がおまえの主人である！」
強大な力を手に入れたフラッグは、魔神を従え、手はじめに神殿近隣のノルン村へ襲撃をかける。

そのとき、村では恒例の収穫祭、星祭りが行なわれ、村人たちは踊り歌いにぎわっていた。

ノルンに住む少年トアンもまた、幼なじみの少女にうながされ、祭りの輪の中へと入っていく。しかし、その瞬間、ノルンは魔神の襲撃により業火に包まれた。

家は焼かれ、大地は燃え、村は炎の海と化した。突然のできごとに、トアンは呆然と立ち尽くすことしかできなかった。

「トアン！」

焼け崩れ倒れようとしている風車の下で、幼なじみの少女が助けの声を上げる。

トアンは、少女を救うため、とっさに風車と少女の間に体を滑りこませた──。

気がつくと、トアンは暗闇の中に倒れていた。目の前には精霊王と名乗る老人が立っている。精霊王は、トアンに魔神が目覚めてしまったこと、世界が一夜で半壊してしまったことを教えた。

「少年よ…　見たところ、おまえは奴の魔力をはね返せるほどの強い精神力と、透きとおった優しい心を持っておる。おまえなら、奴のつくりだす闇に対抗できるかも知れん。わしはおまえにかけてみることにした。おまえに力を授けるとしよう」

まばゆい光とともに、トアンの右手に不思議な宝石、アトラミリアが授けられる。

「トアンよ、世界を再びもとの姿に戻すのじゃ！」

トアンは精霊王の言葉に頷き、故郷の村、ノルンへと戻った。

破壊された世界を再建するために──

Character

トアン

アトラミリアを持った少年

ノルン村で生まれ育った少年。強い精神力と、透き通った優しい心の持ち主である。精霊王によってアトラミリアを授けられ、魔神によって破壊された世界をもとに戻す旅に出かけることになる。

シャオ

トアンに拾われた猫

もとはトアンに助けられた迷い猫。「変化の秘薬」で人間の姿になっている。人間になっても身軽なのは変わらず、幅の広い川や狭い足場も難なく移動できる。

ゴロー

伝説のハンターの息子

マタタギの里に住むハンター見習いの少年。伝説のハンターとして名高いフドウの息子だが、父親が行方をくらまして以来、人間不信に陥って村はずれにこもっている。

ルビー

ランプの魔女

クィーンズのキングが所持するランプに封じこめられた魔女。強大な魔力を持つが、性格に少々難あり。世界を救うためというよりは、腕試しのつもりで仲間になる。

ウンガガ

砂漠の戦士

砂漠の民最強の戦士。砂漠の民のあいだでは、実力・容姿ともにナンバー1との呼び声が高い。武術の腕前は疑うべくもないが、精神的に弱い面をもつのが玉にキズ。

オズモンド

天才的な発明家

イエロードロップの長であり、発明家でもある。常に新しいものを求め、現在は「太陽の巨人」の完成に情熱を注いでいる。強引だが憎めない性格。

CONTENTS

システム基礎知識

『ダーククラウド』の流れ

エリアをクリアするためには、すべてのアトラを集めてその町を完成させなければならない。

持ち帰ったアトラは、ジオラマモードのエディットモードで組み立てることができる。

『ダーククラウド』はダンジョンを探索して、失われた家や住人などが封じられた不思議な玉、アトラを集める「クエストモード」と、持ち帰ったアトラを組み立て町を再建する「ジオラマモード」を交互に繰り返すことで進んでいく。

「クエストモード」でアトラを持ち帰るごとに町が発展したり、逆に町で手に入れたアイテムを冒険に活用することができたりと、ふたつのモードは複雑に絡み合っている。どちらか一方だけを行なっても、クリアできないようになっているのだ。冒険に行き詰まったら、もう一方のモードでできることはないかどうか、いろいろ試してみるとよいだろう。思わぬヒントが見つかるかもしれない。

◆◆◆◆◆◆◆『ダーククラウド』進行チャート◆◆◆◆◆◆◆

ジオラマ	魔神に破壊されたエリアを訪れる
クエスト前半	アトラを収集しつつ、より深くへと進む
エリア再建前半	前半収集したアトラでエリアを再建・イベント発生
クエスト後半	再びアトラを収集しつつ、最深部へと進む
エリア再建後半	後半収集したアトラでエリアを再建・イベント発生
クエスト	最深部に鎮座するエリアボスを倒し、次のエリアへ

クエストモード

P10～

アトラを収集し敵と戦う

ダンジョンでの主な目的は、バラバラになった町のかけらや住人のパーツが封じられたアトラを回収することである。敵と戦ったり、武器を強化したり、アイテムを集めたりといった要素は二次目的に過ぎないが、これをおろそかにすると、今度は物語後半での戦闘が苦しくなってしまう。武器の強化にアイテム収集と、アトラの回収をバランスよく行ない、無理のないダンジョン探索を楽しもう。

効率よくダンジョンを探索するためには、ダンジョンの構造やアイテムの使用方法、敵モンスターについて知る必要がある。P10～のダンジョン基礎、P24～の戦闘基礎でそれぞれ詳しく説明しているので、まずはそちらをよく読んでみよう。

ジオラマモード

P50～

集めたアトラで村や町を再建

持ち帰ったパーツは、ジオラマモードのエディットモードで組み立てられる。パーツ穴の中には「？」マークになっているものもあり、これらは住人の話を聞くことで明らかにされる。また、すべてのジオラマパーツを完成させ、さらに住人からのリクエスト達成率も100%に達すると、必殺技や強力な武器などの特典が与えられる。P50～のジオラマ基礎を参考に、ジオラマコンプリートを目指そう。

クエストモード

ダンジョン基礎

世界中に飛び散ったアトラを集めるうえで、ダンジョン探索は避けて通れない。ダンジョンの基礎についてしっかり学んでおこう。

探索をはじめる前に知っておきたいこと

『ダーククラウド』のダンジョンは、事前に内部構成を知ることができず、また探索中は歩くたびにのどが渇き、モンスターとの戦闘では武器の耐久度などが消費されていく。これらの情報は、以下で紹介する各画面上で確認することができるので、まずはそれらの見方を覚えておこう。

情報が詰まった「魔水晶」

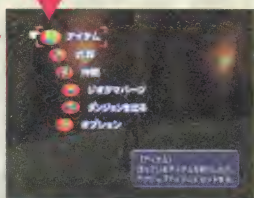
「魔水晶」を入手すれば、モンスターやアトラ、宝箱やゲートの位置などが画面上で確認できる。

クエスト画面の見方

ダンジョン内では、常時表示されるメイン画面と、△ボタンで表示されるダンジョンメニュー画面、そしてそこから派生する各種コマンド画面を見ることができる。中でもメイン画面には、のどの潤いや武器の耐久度など、ダンジョン内で消耗されるゲージが表示されているので、こまめにチェックし、常にベストの状態を保っておくよう心がけよう。

[メイン画面]

▲ボタンでダンジョンメニュー画面へ

△ボタンを押せば、いつでもダンジョンメニューを呼び出せる。それぞれの見方については次ページを参照のこと。

- ❶**HPバー**：HP量をあらわす。0で戦闘不能状態に。
- ❷**WHpとAbs**：上の赤いバーがWHp（武器の耐久度）で、下の水色のバーがAbs（武器の魔力吸収値）をあらわす。それぞれの詳細についてはP42を参照のこと
- ❸**のどの潤いメータ**：のどの潤い残量をあらわす。0になるとキャラクターの疲労がピークに達したことになり、一定歩数進むたびにHPが減少するようになる。
- ❹**アクティブアイテム**：すぐに使えるようになっているアイテム。アイテム画面でこのウィンドウにセットすれば、使用したいアイテムにカーソルを合わせて□ボタンで使える。同じアイテムなら同ウィンドウに複数セットも可能。
- ❺**魔水晶**：フロア内に点在するモンスターやアトラの位置を表示するアイテム。宝箱から入手できるが、一度そのフロアを出てしまうとなくなる。
- ❻**マップ**：フロア内の構造を表示するアイテム。「魔水晶」同様、宝箱から入手でき、一度そのフロアから出ると消滅する。
- ❼**フロア表示**：現在いる階層をあらわす。
- ❽**攻撃ゲージ**：攻撃することで減少する武器の状態ゲージ。ゲージが満タンにならないと次の攻撃ができない。ゲージは時間経過で回復する。
- ❾**フロアマップ**：現在いるフロアを表示。「マップ」を入手すれば全体が、なければ訪れた場所のみが表示される。矢印は操作キャラクターの向き、赤い点はモンスター、黄い点は宝箱、緑の点はアトラ、オレンジの線は扉、黄色の四角はゲート、緑の四角は入ってきた場所、？は裏フロアへの入り口、薄い水色の丸は泉をあらわす。

ダンジョンメニュー各種

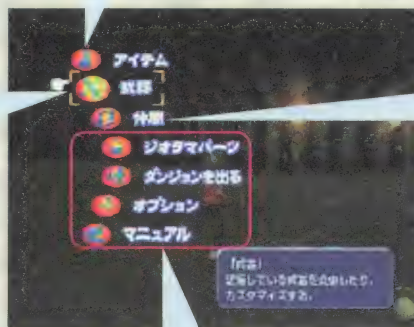
ダンジョンメニューから選べるコマンドは、アイテム、武器、仲間、ジオラマパーツ、ダンジョンを出る、オプション、マニュアルの7つ。カーソルを各コマンドに合わせれば右下にその説明が表示され、○ボタンでそれぞれのメニュー画面を呼び出せる。これらのメニュー画面は、ジオラマモードのウォークスルー(P52参照)時でも呼び出し可能だ。

[ダンジョンメニュー～各コマンド]

アイテム

入手したアイテムを使用したりセットしたりする画面。L1とR1ボタンで消費アイテム、武器、アタッチメントへと切り替わる。消費アイテムを使いたい場合は、そのアイテムにカーソルを合わせ、アイテムウィンドウからキャラクターへ移動させればよい。

武器

武器のカスタマイズや装備を行なう画面。方向キーか左スティックで武器が切り替わり、○ボタンを押すことでサブメニューへ移行できる。詳しくはP42を参照のこと。

仲間

操作キャラクターをチェンジする画面。方向キーか左スティックでキャラクターを切り替え、○ボタンでチェンジ。メイン画面→セレクトボタンでも同じ操作ができる。

ジオラマパーツ

手に入れたジオラマパーツの確認をする画面。L1とR2ボタンで、場所の切り替えができる。ここでパーツの組み立てが可能だが、配置はできない。

ダンジョンを出る

ダンジョンから脱出する画面。ここから選択できる脱出方法は、マインドコネクト、脱出の粉、風の精霊の3つ。詳しくはP18を参照のこと。

オプション

ゲーム設定を変更する画面。カーソル位置の保存、振動の有無、メッセージ表示速度などの設定ができる。方向キーでオプション2の画面に移行する。

マニュアル

キャラクターの基本操作をはじめ、各種操作方法を確認する画面。ゲーム序盤で精霊王からレクチャーを受けると閲覧可能になる。

ダンジョン基礎

ダンジョンのしくみを覚えよう

『ダーククラウド』に登場するダンジョンは、全部で6つあり、そのすべてが入るたびにフロア内構造が変化するシャッフル3Dダンジョンとなっている。ひとつのダンジョンは15〜18（ラストダンジョンのみ24）のフロアで構成されており、その中間地点にはトアンでは突破できないしかけが、最深部にはダンジョンの支配者たるエリアボスが存在する。これらの障害は、ジオラマモードでの進行状況に応じてクリアできるようになるので、先に進みたい場合は、一度ジオラマエリアで、それまでに集めたジオラマパーツを配置し、各種イベントを発生させてみよう。

中間地点には必ずしかけが

中間地点に設置されているのは、その時点ではいない仲間キャラクターのみが突破できるしかけだ。

最深部にはボスフロアが

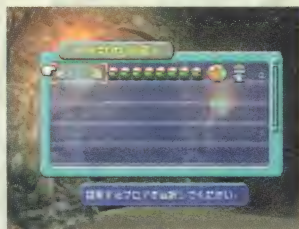
ボスフロアへは、特殊なカギがなければ入れない。このカギはジオラマでのイベントで入手できる。

ダンジョンの構成要素

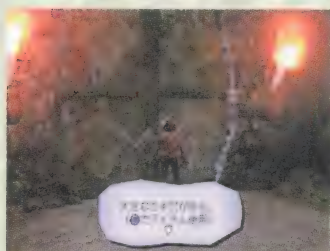
探索のメインとなるのは、このアトラを回収することだ。ほかにもさまざまなものがダンジョンにはある。

ダンジョンの中には、アトラのほかにもモンスターや宝箱、しかけやリミテッドゾーンなどさまざまな要素が点在している。冒険を進めるには、これらの要素をうまく活用していくことも必要となってくるので、まずは各要素がどんな役割を持っているかを把握しておこう。以下ではそれぞれの詳細について解説していく。

アトラ ―ダンジョン探索最大の目的

世界を再建するうえで欠かせない要素。中には精霊王が封じこめた建物などが入っており、各フロアにつき、0〜8個のアトラが存在する。触れればアトラが割れ、中にあるパーツを回収できるが、アトラミリアを持つトアンでなければ、アトラは反応しない。

各フロア内にあるアトラの最大数は、ダンジョンに入ったときに表示される画面で確認できる。

ゲート―フロアとフロアを結ぶ門

各フロアはゲートと呼ばれる扉で結ばれており、次のフロアへ行くためには、そのゲートに対応したキーで扉を開けなければならない。各ダンジョンのゲートキーは右のとおり。ゲートキーは、フロア内に出現するモンスターが隠し持っているが、その所有主を事前に確認することはできない。つまり、次のフロアへ行きたい場合は、キーが得られるまでモンスターを倒す必要があるというわけだ。

閉じられたゲートを開くには、□ボタンで呼び出せるアイテムメニューから対応するキーを選べばよい。

ゲートキー一覧

ドランの紋章（神獣の洞窟）
洞窟の主、神獣ドランを象徴する紋章。ゲートキーのカギ穴にはめこむことで、扉が開く。

赤い木の実（白ひげふくろうの森）
森の主である白ひげふくろうの好物。このダンジョンに限り、ゲートキーが3つ存在する。

とんがりマロン（白ひげふくろうの森）
森の主の好物・その2。ゲートの前にいるふくろうの好物がこのアイテムなら、扉が開く。

光る石（白ひげふくろうの森）
森の主の好物・その3。ゲートの前にいるふくろうの好物がこのアイテムなら、扉が開く。

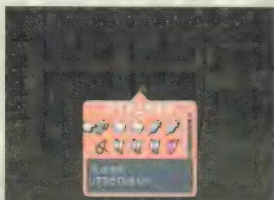
フック（沈没船）
沈没船に設置されていた部品。ゲートの穴にひっかけることで次のフロアへの道が開く。

王の石版（太陽と月の神殿）
何か紋章のようなものが描かれた石版。ゲートのくぼみにはめこむことで扉が開く。

火薬（月の海）
大砲を発射するのに必要な火薬。大砲を使って自ら撃ち出されることで次のフロアへと移動。

時計の針（ダークヘブン城）
時の回廊に設置された大きな時計の針。時計にはめこむと時空がゆがみ、時をさかのぼる。

扉―フロア内を仕切るカギつき扉

対応するカギを使うことで開く扉。ランダムで、フロア内のどこか1ヵ所に出現する。カギは宝箱内にあり、扉が出現した場合は必ず入手できるようになっている。ゲートキー同様、ダンジョンによってカギの種類が異なる（右記参照）。扉の先にある部屋に必要なものがなければ開けずに先に進んでもよい。

扉は必ずしも存在するものではないが、ゲーム序盤の神獣の洞窟では、比較的高い確率で出現する。

カギ一覧

骨のカギ（神獣の洞窟）
頭蓋骨を形どったカギ。神獣の洞窟内に出現した扉の前で使うと扉が開く。

ひげのカギ（白ひげふくろうの森）
森の主・白ひげふくろうのひげの形をしたカギ。なわばり内に出現した扉の前で使う。

船室のカギ（沈没船）
沈没船の船室のカギ。船内に出現したさびついた扉の前で使うと扉が開く。

石のカギ（太陽と月の神殿）

石から彫り出したらしいカギ。太陽と月の神殿内で行く手をさえぎる扉を開く。

ハンドル（月の海）
月の海にかかる大きな掛け橋をおろすために必要なハンドル。これで裂け目に橋をかける。

漆黒のカギ（ダークヘブン城）
なんでできているかもわからない謎のカギ。暗黒の扉の前で使うと扉が開く。

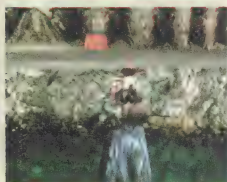
クエストモード
ダンジョン基礎

しかけ—仲間たちが解除できるトラップ

ダンジョン内に点在する障害物のこと。このしかけを突破できるのは、トアン以外の仲間キャラクターで、全5種類、それぞれのキャラクターの特性に対応した作りになっている。中間地点となるフロアには、そこで仲間になるキャラクターに対応したしかけが必ず設置されているが、それ以外のフロアでは扉同様、ランダムで出現する。各しかけが初めて登場するダンジョンと、それぞれの突破法については下記を参照のこと。

対応するキャラクター以外でしかけを調べると、解除できないというメッセージが出る。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆各しかけと突破キャラクター◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

足場のある裂けめ→シャオ

神獣の洞窟・地下8階以降から出現するシャオ専用のしかけ。通路を分断するようなかたちで設置されている。最後に仲間になるオズモンドで突破することも可能だ。

水晶のスイッチ扉→ルビー

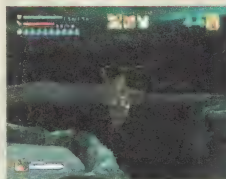
沈没船・第9層以降から出現するルビー専用のしかけ。扉の前にある水晶に魔法をぶつけると解除される。水晶は5色あり、赤→炎、青→冷、黄→雷、緑→風、ピンク→聖と色ごとに対応する魔法が決まっている。どの水晶にも対応できるよう、各属性アタッチメントをそろえておこう。確実に当てるためにも、魔法発射の際には必ずR2で視点変更を。

スイッチ扉→ゴロー

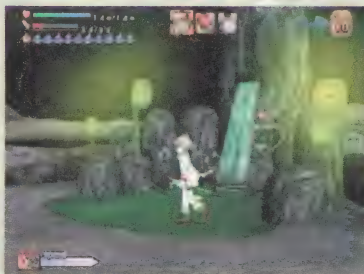
白ひげふくろうの森・なわばり9以降から出現するゴロー専用のしかけ。扉の前にある大きなスイッチを、ゴローが持つ武器で叩くと扉が開き、先に進める。

暗黒のキリ→ウンガガ

太陽と月の神殿・レベル9以降から出現するウンガガ専用のしかけ。ゲートにかかった暗黒のキリを、ウンガガの必殺技で吹き飛ばすと先に進めるようになる。

足場のない裂けめ→オズモンド

月の海・第8クレーター以降から出現するオズモンド専用のしかけ。シャオでも飛び越えられない裂け目だが、オズモンドは常に宙に浮いた状態なので通り抜けられる。

泉 —ダンジョン内の回復ポイント

ダンジョン内には、HPとのどの潤いを回復してくれる泉が存在する。そのフロアにいるあいだは何度でも利用できるが、出現するかどうかはランダムのため、訪れたフロアに必ずあるとは限らない。泉をあてにしてアイテムストックを怠ると、出現しなかった場合に痛い目を見るので、ダンジョンに入るときは必ず回復アイテムを複数用意しておこう。ただし、ステータス異常の回復はできないので注意。

回復できるのは操作キャラクターだけ。

宝箱 —アイテムが隠された箱

ダンジョン内の宝箱からは、各種アイテムを入手できる。ただし、中にはミミックがひそんでいる宝箱もあるので、ミミック出現フロアでは細心の注意を払って宝箱を開けるようにしよう。また、ときおり出現する大きな宝箱からは武器を入手できる。しかし、そのほとんどにはカギとトラップがしかけられているため、宝箱を開けるには「宝箱のカギ」を使うか、トラップを解除するかしなければならない。トラップには毒、呪い、爆発の3つがあり、正しいものを選べば武器が手に入るが、間違えればトラップによりステータス異常を引き起こすことになる。

カギのついていない大きな宝箱は、中からキングミミックが出現する場合がほとんど。

一番やっかいなのが毒状態。常に毒を選択していけば間違ったときの被害が少なくてすむ。

モンスター —トアンの行く手をはばむ敵

ダンジョン探索最大の障害は、フロア内に確実に出現するモンスター。そのフロアでアトラや宝箱を回収するだけなら、攻撃をかわして目的をこなせばよいが、ゲートキーが必要なときや、武器を育てたいときには、彼らと戦い、倒さなければならない。やっかいな存在ではあるが、倒せばアイテムやお金を得られることもあるので、状況が許す限り、戦っていくようにしたい。モンスターの詳細についてはP24から解説しているので、そちらを参照のこと。

新たに向かうダンジョンでは、モンスターが強くなっている場合が多いので注意すること。

クエストモード

ダンジョン基礎

裏フロア―レアアイテムが隠された場所

特定のアイテムを使うことで行けるようになるフロア。特殊なイベントが発生するフロア（主に中間地点）やボスフロア以外のフロアすべてに存在する。この裏フロアに出現する宝箱には、武器に装着するアタッチメントや表フロアでは入手できない宝石が入っていることが多い。しかし、そのかわりに出現するモンスターが表フロアより強くなっているので、探索する場合はキャラクターと武器がじゅうぶんに育ってからにすること。

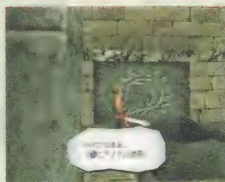
裏フロアでは、モンスターたちの体がすべて明るく輝いているので、発見しやすい。

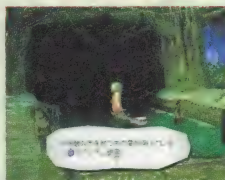
◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆各裏フロアの入口と対応アイテム◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

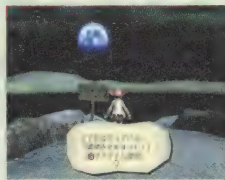
さびついたトロッコ→オイル（神獣の洞窟）

神獣の洞窟の裏フロア突入口は、古い坑道。そこに置かれているさびついたトロッコに「オイル」を使うことでトロッコが可動し、裏フロアへ行けるようになる。

石のひつぎ→ひみつ通路のカギ（太陽と月の神殿）

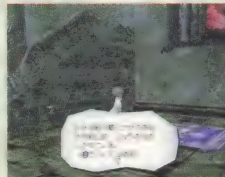
太陽と月の神殿の裏フロア突入口は、石の扉にはばまれた通路。「ひみつ通路のカギ」を使って石のひつぎに乗りこめば、流砂が裏フロアへと運んでくれる。

不思議な木の葉→太陽のしずく（白ひげフクロウの森）

白ひげふくろうの森の裏フロア突入口は、森を流れる川。水面に浮いている木の葉に「太陽のしずく」を使うと木の葉が大きくなり、裏フロアへ行けるようになる。

大地の裂け目→勇気のふみきり板（月の海）

月の海の裏フロア突入口は底がみえない大地の裂け目。自分の意思とは関係なく足が進んでしまう「勇気のふみきり板」を使うと、裏フロアへと進んでしまう。

若大将→ピチピチ魚（沈没船）

沈没船の裏フロアへの突入口は、浸水した船内通路。ここで「ピチピチ魚」（「くさった魚」は不可）を使うと水中から若大将が現れ、裏フロアへ運んでくれる。

魔法のじゅうたん→パタパタ棒（ダークヘブン城）

ダークヘブン城の裏フロア突入口は、壁の絵からつながる次元の裂け目。床のじゅうたんのほこりを「パタパタ棒」ではらってあげると、裏フロアへと運んでくれる。

リミテッドゾーン―行動が制限される場所

リミテッドゾーンとは、行動が制限されるゾーンのことで、そのフロアに入った場合は指定された制限の中で探索をしていかねばならない。リミテッドの種類は、操作キャラクターが固定されるキャラクターリミテッド、のどの潤いが通常の5倍の速度で消耗する渇きリミテッド、装備武器のAbsが使うたびに減少するAbsリミテッドの3つ。そのうちのキャラクターリミテッドは固定で、それ以外のリミテッドはランダムでダンジョン内に出現する。

リミテッドゾーンに入ると、画面に発生したリミテッドを知らせるメッセージが出る。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆リミテッド各種◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

キャラクターリミテッド

状態：操作キャラクターがトアンを除くいずれかのメンバーに固定される。同フロア内でのチェンジは不可。

攻略アドバイス：キャラクターリミテッドの中でもっともやっかいなのが、動きの遅いゴロー。連続攻撃が苦手なうえ、攻撃範囲も狭いため、モンスターに囲まれるとピンチに陥る。この弱点は、攻撃アイテムを使うことで克服できるので、彼のリミテッドフロアに入るときは、可能な限り多くの攻撃アイテムを用意しておこう。各キャラクターリミテッドの発生フロアについては、P65からのエリア別攻略ページで紹介をしているので、詳しくはそちらを参照のこと。

渇きリミテッド

状態：操作キャラクターののどの潤いが、通常の5倍のスピードで消費される。

攻略アドバイス：発生フロアを事前に知ることができない渇きリミテッドに対しては、のどの潤いを回復するアイテムをたくさん用意しておくことがもっとも有効。いつ発生してもいいよう、回復量が多い「ごくじょうの水」を、常に複数ストックしておこう。

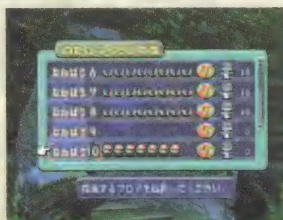
Absリミテッド

状態：敵を倒したときに敵が持つAbsのぶんだけ装備武器のAbsが減少する。装備の変更もできなくなる。

攻略アドバイス：対策としては、少しでも被害を抑えるために武器による戦闘回数を減らすくらいしかない。そこで重要となってくるのが攻撃アイテムの有無だが、最悪の場合はダンジョンから一度出て入り直すのも手。「脱出の粉」をストックしておこう。

クエストモード
ダンジョン基礎

ダンジョンからの脱出

ダンジョンからの脱出方法は、右記の4つ。いずれの場合も一度外に出ると、そのフロアで使うべきアイテム、つまりゲートキー、扉のカギ、マップ、魔水晶が消滅し、HPやのどの潤い、ステータス異常がすべて回復される。そして、次にダンジョンに入ったときは、すでにゲートを開けたフロアの中から、行きたいフロアを選択することになる。

外に出ると、次にダンジョンに入ったとき、この画面から行きたいエリアを選ぶことになる。

◆◆◆◆ 4つの脱出方法 ◆◆◆◆

❶ゲートキーで次のフロアへのゲートを開ける

ゲートキーでゲートを開けると、次のフロアへ進むか、一度外に戻るかの選択肢が現れる。外に戻っても次に訪れたときは、新たなフロアから探索できる。

❷「脱出の粉」を使う

「脱出の粉」をひとつ消費することでダンジョンから脱出する。状況と場所に関わらずいつどこででも使えるので、ピンチに陥ったときなどに利用するとよい。

❸マインドコネクトで精霊王に頼む

フロア内のモンスターをすべて倒した場合にのみ有効な脱出方法。マインドコネクトすると、精霊王が無償でダンジョンの外に運んでくれる。

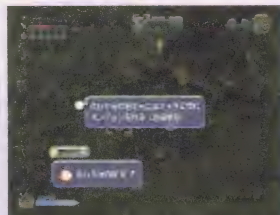
❹風の精霊に頼む

所持金半分と引き換えに、ダンジョンの外に運んでもらえる。「脱出の粉」同様、いつどこででも利用できるが、その代償は大きいので、あまり利用すべきではない。

Check! 死亡時は所持金半分でダンジョンの外へ

ダンジョンの中でやむをえず倒れてしまった場合は、その時点での所持金半分を強制的に消費して外に出ることになる。ただし、仲間がひとり以上いる状態で、なおかつ「変わり身の粉」を持っていれば、その仲間と交代して冒険を続行することも可能だ。また、「復活の粉」をアクティブアイテムにセットしておけば、操作キャラクターのHPが0になったと同時に、その場で復活させることもできる。シャオが仲間になるまでは「復活の粉」を、それ以降は「変わり身の粉」を、常に欠かすことがないようストックしておこう。どちらも最低限2個ずつは用意しておきたい。

「復活の粉」を持っていても、アクティブアイテムにセットしていなければ、その場で復活することはできない。

死亡時の強制脱出で外に出ると、通常の脱出同様、ゲートキーなどのフロアで使用すべきアイテムが消滅してしまう。

ONE POINT ADVICE

ダンジョン探索のコツ

ゲームが進行すると、アイテム収集や武器のAbs(P28参照)稼ぎのためにダンジョンを訪れることが多くなるが、その場合は、アトラを集める際とは別の視点でダンジョンを探索する必要がある。たとえば、アイテム収集が目的の場合。ダンジョンに出現するアイテムの種類は、どのダンジョンもほぼ同じなので、安全に入手するなら、当然出現モンスターが弱い序盤のダンジョンを利用するほうがよい。しかし、Absや武器収集をしたい場合は、それぞれダンジョンによって得られる量や種類が変わってくるので、目的に応じて行き先を変更しなければならない。

アトラ収集は、ダンジョンを順にクリアしていく必要がある。

序盤のダンジョンを利用するとアイテム収集が楽にできる。

◆◆Abs稼ぎ優先の場合◆◆

モンスターを倒すことで獲得できるAbsの量は、先のダンジョンに進むほど多くなる。つまり、より強いモンスターほどより多くのAbsを得られるということだ。各モンスターから得られるAbsの量は、P225からのデータページに掲載しているので、これを参考にターゲットを決めていこう。

安全だからといって、弱い敵ばかり倒していてもなかなかAbsはたまらない。

◆◆武器収集優先の場合◆◆

後半のダンジョンに行くほど、手に入る武器は強力になる。そのため、武器の収集は現在攻略中のダンジョンで行なうのがベスト。安全性を取るならば、ひとつ前のダンジョンに行くのも手だ。ただし、ダンジョンで入手できる武器はランダム性が高いので、希望の武器を確実に得るのは難しい。

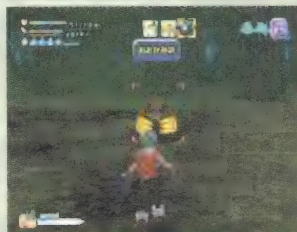
出現する武器はランダム。強い武器を求めるなら、先のダンジョンへ進もう。

ダンジョン基礎

探索に欠かせない消費アイテム

『ダーククラウド』に登場するアイテムは、大別するとキャラクターに直接使用する消費アイテム、武器をカスタマイズするアタッチメント、モンスターにダメージを与える攻撃アイテムの3種類。消費アイテムは主にダンジョン探索を、他のふたつはモンスターとの戦闘をサポートするアイテムで、どちらも冒険をスムーズに進めるためには欠かせない。ここでは、中でも特に不可欠な消費アイテムに焦点をあて、それぞれの活用法やストック時のポイントなどを解説していく。戦闘アイテムについては、P24からの戦闘基礎ページで解説しているので、そちらを参照してほしい。

消費アイテムで回復

消費アイテムには、消耗したHPやのどの潤いなどを回復する効果を持つものが多い。

戦闘アイテムで攻撃

アタッチメントと攻撃アイテムは、どちらもモンスターにより多くのダメージを与える効果を持っている。

消費アイテムの種類

消費アイテムには、HPとのどの潤いを回復する体力回復アイテム、ステータス異常を回復・防御するアイテム、キャラクターの能力をアップさせるアイテム、ダンジョン探索自体をスムーズにするサポートアイテムがある。いずれもクエストモード攻略になくてはならないものばかりなので、それぞれの役割と活用法をしっかりと覚えておこう。

体力回復アイテム ——ダンジョン突入前に必ず補充

右のリストの中で常時ストックしておきたいのが、「チーズ」と「復活の粉」。HP回復には全回復効果を持つものもあるが、どのキャラクターも最大HPが200以上にはならないので、回復は「チーズ」でじゅうぶん間に合う。これらはショップで購入できるので、白ひげふくろうの森までは「パン」を、それ以降では「チーズ」をそれぞれ5個以上用意してダンジョン探索に臨むようにしよう。

アイテム	効果
ふつうの水	のどの乾きを20%回復
おいしい水	のどの乾きを50%回復
ごくじょうの水	のどの乾きを100%回復
パン	体力を80ポイント回復
チーズ	体力を100ポイント回復
ごくじょうチキン	体力を全回復
まったりバナナ	体力全回復、そのかわりのどが乾く
復活の粉	戦闘不能キャラを復活させる

ステータス異常回復・防御アイテム ――最低限ひととおりはそろえるべき

4種類あるステータス異常には、それぞれ専用の回復アイテムと防御アイテムが存在する。防御アイテムは、アクティブアイテムにセットすればモンスターからのステータス異常攻撃を4～7回無効にするが、いずれも戦闘か宝箱からしか入手できない。運悪く入手できなかった場合は回復アイテムで対処するしかないので、ステータス異常攻撃を有するモンスターが出現するフロアへ行くときは、回復アイテムを少し多めに購入しておこう。

毒消しドリンク	毒状態を回復
聖水	呪い状態を回復
石けん	ネバネバ状態を回復
ときめきチェリー	ストップ状態を回復
マイティーヒール	ステータス異常を全回復
時を止めないお札	装備するとストップ状態を防ぐ
呪われないお札	装備すると呪い状態を防ぐ
ネバネバしないお札	装備するとネバネバ状態を防ぐ
毒を無効にするお札	装備すると毒状態を防ぐ

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ステータス異常一覧◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

毒状態

この状態になると、約3秒ごとに最大HPの4%が減少していく。そのままの状態でいると、HPが0になり、戦闘不能に陥るので、毒状態になったら即アイテムで回復すること。モンスターには、この毒効果を有する攻撃を持つものが多い。

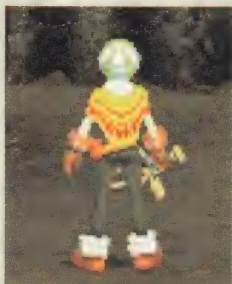
ネバネバ状態

移動と武器使用の速度が半分に低下する。モンスターに囲まれたときにこの状態になると、逃げることも戦うこともままならなくなるので、その場合はアイテムで即回復しよう。毒同様、ネバネバ効果を有する攻撃を持つモンスターは多い。

呪い状態

装備している武器を外せなくなる状態。装備の変更ができなくなるだけなので、変更の必要がない場合は、特に回復しなくても問題はない。呪い攻撃をしてくるモンスターがいるフロアでは、むやみに装備を変更しないよう心がけよう。

ストップ状態

約5秒間、操作キャラクターの動きが止まり身動きが取れなくなる。たった5秒間だけなので、それほど深刻になることはないが、複数のモンスターに囲まれているときにこの状態になると、大ダメージを食らう。状況に応じて回復させよう。

クエストモード
ダンジョン基礎

能力アップアイテム ―キャラクターの能力を上げよう

キャラクターの攻撃力は、装備武器の能力によって変化するが、最大HP、のどの潤いメータ、防御力の3つは専用アイテムを使わなければ上げることができない。これらのアイテムは、各エリアのジオラマ上に出現する宝箱から入手できるので、現れた宝箱はすべて回収しておこう。また、攻撃力と防御力を一時的にアップさせるビンビンドリンクは、ダンジョン内でのみ使用でき、毒状態を打ち消す効果も持っている。

ビンビンドリンク	一定時間、攻撃力と防御力を2倍にする
エデンの果実	HPのMAX値を増やす
ひょうたん	のどの渇きメータのMAX値を上げる
ふんわりドーナッツ	トアンの防御力を上げる
お魚キャンディー	シャオの防御力を上げる
草まんじゅう	ゴローの防御力を上げる
魔女のパフェ	ルビーの防御力を上げる
サソリジャーキー	ウンガガの防御力を上げる
ニンジンクッキー	オズモンドの防御力を上げる

サポートアイテム ―ダンジョン探索をよりスムーズに進めるために

右に挙げたアイテムの中で特に注目してほしいのが、ダンジョン内での移動速度を2倍にする「ドランの羽根」。このアイテムは、アクティブアイテムにセットしてカーソルを合わせておけば、3~6分間いつでも使えるので、モンスターの攻撃をかわしたいときや、目的地まですばやく移動したいときに活用できる。アクティブアイテムに常駐させておきたいアイテムだ。

リペアの粉	武器のWHpを全回復
変わり身の粉	死亡時にキャラクターチェンジができる
脱出の粉	ダンジョンから脱出できる
ドランの羽根	ダンジョンでの移動速度が2倍になる
魔水晶	フロア内のモンスターや宝箱などの位置がわかる
マップ	フロア内のマップを表示
氷	「ピチピチ魚」を保存できる(沈没船限定)

Check! モンスターから隠しアイテムを盗もう

モンスターは、戦闘後に落とすアイテム以外に、もうひとつ別のアイテムを隠し持っている。これは、"盗む"の能力を持つ武器でのみ得られるアイテムで、攻撃時に10%の確率で入手できる。成功率は低めだが、同時にダメージを与えられるので試してみる価値はある。専用の武器を手に入れたらぜひ活用しよう。

"盗む"の能力を持つ武器は、武器装備画面で表示されるこのウィンドウに、専用のアイコンがある。

ONE POINT ADVICE

ポケットでアイテム所持数を増やそう

トアンが持てるアイテム数は、50個と決まっているが、その数は「ポケット」というアイテムで増やすことができる。ゲーム中で得られる「ポケット」の数は全部で5つ。すべてを使えば最大で100個までアイテムをストックできるようになるので、以下に挙げた場所で必ず手に入れておきたい。ちなみに、武器はキャラクターひとりにつき10個で最大60個、アタッチメントはひとりにつき40個で最大240個まで持てるが、この数量は「ポケット」を使っても増加しない。持ちきれなくなった場合は、預かり所(P63参照)を利用しよう。

「ポケット」は消費アイテム同様、キャラクターに与えることで効果が発揮される。「ポケット」を入手したならすぐにその場で使っていこう。

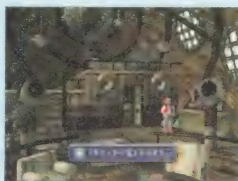
◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ 入手できる場所 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

ノルンの村/ペイジ&村長の家

まずひとつめの「ポケット」は、ペイジの家を完成させればペイジからもらうことができる。

ふたつめの入手先は村長の家。神獣の洞窟・地下12階をクリアすると、写真の場所に「ポケット」の入った宝箱が出現する。

クィーンズ/大聖堂

クィーンズでは、沈没船・第15層をクリアすると、「ポケット」の入った宝箱が大聖堂に出現する。ここでは特に入手を妨げるイベントが発生しないので、出現したらすぐに取りに行こう。出現する場所は写真の位置だ。

マタタギの里/ゴローの家

マタタギの里では、白ひげふくろうの森・なわばり6クリア後、ゴローの家に「ポケット」入りの宝箱が出現する。しかし、ゴローの家には彼を仲間にしないと入れないので実際に入手できるのは、なわばり9クリア以降となる。

ムスカ・ラッカ/酋長ボンカの家

ムスカ・ラッカでは、太陽と月の神殿のレベル8をクリアすると、酋長ボンカの家に「ポケット」の入った宝箱が出現する。これが最後の「ポケット」なので、必ず入手しておこう。出現場所については、写真を参照のこと。

クエストモード 戦闘基礎

襲い来るモンスターとの戦いを勝ち抜き、さらには魔神を倒すためにも必要となる戦闘の基礎をここでしっかりと学ぼう。

効率よくモンスターと戦うために

　ダンジョンに出現するモンスターたちは、重要なアイテムやお金などを隠し持っている。冒険をスムーズに進めるためには、彼らと戦い、これらを手に入れていかなければならない。ここでは、モンスターとの戦闘を効率よくこなしていくための基礎知識について解説していこう。

モンスターを倒すとアイテムが
モンスターとの戦闘で得られるもっとも重要なアイテムは、ダンジョン突破に必須なゲートキー。

モンスターの特徴

　有利な戦況を作るうえでもっとも考慮しなければならないのが、トアンたちと敵の能力差、すなわち戦闘時に確認できないモンスターの特徴である。全部で84体存在するモンスターたちには、右の図のように"属性抵抗""種族""移動パターン""攻撃特性"といった特徴が設定されており、各個体の戦闘能力はその組み合わせによって決まっている。それぞれの詳細については次ページからを参照してほしいが、彼らとの戦闘、特にその要となる武器選出は、次に行くべきダンジョンに出現するモンスターの特徴に基づいて行なうことが重要となってくる。まずはそれぞれが持つ意味をしっかりと把握しておこう。モンスターの詳細データはP225以降を参照。

ゴーレムを例に挙げると、種族は石で、雷、風の属性を持つ攻撃に弱いということになる。

[モンスターの特徴]

属性抵抗
属性には炎・冷・雷・風・聖の5つがあり、モンスターはそれぞれに対する耐性を持っている。

種族
モンスターを分類する要素。全部で10種類あり、主に外見的な特徴に基づいて設定されている。

移動パターン
各個体のトアンを発見したときの移動方法のこと。全部で6パターンある。詳細はP26を参照。

攻撃特性
攻撃パターンのこと。大別すると、近距離型と遠距離型のふたつに分類される。

属性抵抗 ―― 5つの属性に対する耐性

炎

炎属性の武器や、炎の魔石による攻撃に対する抵抗力。全体を通して炎に対する耐性が高いモンスターは多数存在するが、植物系や不死系には炎属性が弱点のものが多い。

冷

冷属性の武器や、冷気の魔石による攻撃に対する抵抗力。不死系には冷気に対し高い耐性を持つモンスターが多く、その中でもマミーの耐性は特に高くなっている。

雷

雷属性の武器や、雷の魔石による攻撃に対する抵抗力。土中を進むモンスターは雷に対して高い耐性を持っており、逆に沈没船に巣くうモンスターは耐性が低い。

風

風属性の武器や、風の魔石による攻撃に対する抵抗力。しかし、際だって耐性が高いモンスターの系統というのは特に存在しない。逆に耐性が低いのは鳥系のモンスター。

聖

聖属性の武器や、聖なる魔石などによる攻撃に対する抵抗力。しかし、アーサー、リビングアーマー、ボンバーヘッド以外に耐性が高いモンスターは存在していない。

種族 ―― 主に肉体的な特徴をあらわす

恐竜

ドラゴン、ブラックドラゴンなど

硬い皮膚で体がおおわれているのが特徴。一見するとわからないが、沈没船に現れるメドゥーおばさんもこの種族に含まれる。

不死

ガイコツ兵、般若の面など

いわゆる生命を持たないアンデッドモンスターのこと。特徴として、聖属性の攻撃を弱点としているものが多い。

魚

ギョーン、ガニーなど

魚やカニなど、水棲生物に似た姿をしているのが特徴。共通して、雷属性の攻撃に対する耐性が低いという弱点を持っている。

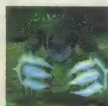
石

ゴーレム、スタチューなど

全身が石、または岩でできているのが特徴。パワー重視で高い攻撃力を誇り、特に弱点を持たないモンスターが多い。

植物

呪いのバラ、ハロウィンなど

花などの植物、または植物がもととなっているであろうモンスターのこと。種族すべてが炎属性の攻撃を弱点としている。

獣

おおかみ男、トッシーンなど

獣人または獣そのものといったモンスターで、爪や体当たりによる攻撃を得意とするものが多い。また、攻撃力も非常に高い。

空

洞窟コウモリ、ホーネットなど

コウモリや虫など、空を飛び急降下しつつ攻撃してくるモンスターがほとんどで、雷属性の攻撃を苦手とする。

メタル

海賊戦車、月の虫など

金属の体を持つモンスターのこと。高い攻撃力と防御力を誇るが、共通して雷属性の攻撃に対する属性抵抗が低い。

ミミック

ミミック、キングミミック

宝箱のフリをしてダンジョンに潜んでいるモンスターのこと。外見は変わらないが、エリアが進むにつれ、強力になっていく。

魔法使い系

魔女イルザ、チューズなど

魔法による攻撃を得意とするタイプと小人タイプの2種類が存在する。いずれも遠距離から攻撃をしかけてくるのが特徴。

クエストモード
戦闘基礎

移動・攻撃パターン ――トアンに対するアクション

これはモンスターが操作キャラクターを発見したときに、どう動くかをあらわした要素で、そのほとんどは「空を飛べるモンスターなら飛行」といった具合に外見的特徴から判別できる。キャラクターがモンスターの攻撃射程内に入ると、定められた攻撃特性に従って多彩な攻撃をしかけてくるが、中にはその特性にステータス異常を引き起こす効果が加わるものもいる。それぞれが有する攻撃特性は見た目で判断することはできないが、P65からのエリア別攻略ページの出現モンスターデータにはこれが明記されているので、役立ててほしい。

追跡・直接攻撃タイプのモンスター、トッシーン。攻撃を避けた直後に剣攻撃を叩きこもう。

移動パターン

追跡タイプ
近づけば襲いかかってくるが、攻撃すると必ずいったん後ろに下がり、以降適度な間合いを取りつつ攻撃してくる。なお、後ろに下がっているあいだは無防備な状態になる。

停止タイプ
ある一点からまったく動かず、近づくものだけを攻撃したり、遠くから飛び道具で攻撃してくるタイプ。植物系のモンスターに多いのが特徴。

飛行タイプ
空中を移動し、高い位置から急降下しつつこちらを攻撃してくる。高い位置を飛んでいる場合が多いので、攻撃範囲が狭い武器では攻撃しにくい。

突撃タイプ
ひたすら突撃をしかけてくる。このタイプの攻撃方法は体当たりであることが多く、攻撃までに時間がかかる武器の場合、間合いによっては攻撃の出がけを潰される。

土中移動タイプ
土の中、あるいは低い位置を移動して攻撃してくるタイプ。位置が低いため、剣など攻撃の範囲が狭い武器では攻撃が当たりにくくなっている。

遠距離タイプ
常に一定の間合いを図ろうとする。ただし、追跡タイプとは違い、みずからこちらに近づいて来ることはない。飛び道具を使って攻撃してくる場合が多い。

攻撃パターン

近接攻撃（武器）
剣やオノなどの武器を使い、接近してから攻撃してくるタイプ。当然間合いを離せば攻撃は当たらないし、次の攻撃を繰り出すまでに時間がかかるため、モンスターによっては動きを見てから攻撃を避けることもできる。

反撃
こちらが近づく、または攻撃をしかけると反応して攻撃を繰り出してくるタイプ。近づきすぎると攻撃を受けてしまうので、こちらの武器がギリギリ当たる範囲で攻撃して直後に逃げるか、飛び道具による攻撃が有効。

近接攻撃（体当たり）
自らの体を武器として、体当たりで攻撃してくるタイプ。その攻撃方法から、前述した突撃タイプのモンスターが多く、距離が近すぎる場合はいったん走って逃げて間合いを離したほうがよい。

遠距離攻撃
魔法やブレス、パチンコにより遠くから攻撃をしかけてくるタイプ。毒やストップの効果を持つものも多く、ほかの敵と同時に出現されるとピンチ。パチンコや石など一部を除けば弾速は遅いので、攻撃を見てからでも簡単に避けられる。

モンスターとの戦い方を覚えよう

モンスターへの攻撃は、装備した武器を使って行なう方法と、攻撃アイテムを使う方法がある。しかし、攻撃アイテムはショップでの購入、もしくはダンジョンから自力で入手しなければならず、持てる数も限られてくるため主戦力として活用できるほどストックしておくのが難しい。ゆえにモンスターとの戦闘は主に武器による攻撃をメインとし、攻撃アイテムはあくまでもそのサポートをするために使うと考えておくとよいだろう。

以下では、それぞれの特徴と有効的な使い方について解説していくので、戦闘の手引きとして役立ててほしい。

武器による攻撃

キャラクターによって剣やパチンコなど攻撃方法が異なり、ほぼすべての戦いがこれで行なわれる。

アイテムによる攻撃

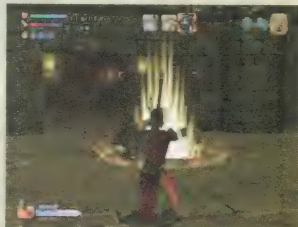
リミテッドゾーンで武器が思うように使えないときや、複数の敵をまとめて倒すときなどに活用できる。

ロックオンとガード

操作キャラクターの近くにきたモンスターは、×ボタンでロックオンすることができる。ロックオンすると、モンスターは赤いターゲット枠の中央で固定され、前後左右どの方向に動いても、常に対象のモンスターが操作キャラクターの正面にいる状態になる。この状態は、距離が一定以上離れるか、こちらが解除するまで続き、そのあいだはモンスターの攻撃も避けやすくなる。さらにロックオン時にL1ボタンを押せば、ロックする対象を近隣のモンスターに変えることも可能だ。

また、戦闘中は、R1ボタンで敵の攻撃をガードすることもできる。ただし、必ずしもすべての攻撃をガードできるわけではないので、使用時には注意すること。

パチンコや魔法などの飛び道具の場合は、ロックオン状態でなければ攻撃を当てるのすら難しい。

ガードが成功すれば、防御力に関係なくダメージはまったく受けずに済む。中にはガードできない攻撃もある。

クエストモード
戦闘基礎

武器による攻撃

モンスターとの戦闘は、主にこの武器を使って行なうことになる。武器には近距離攻撃タイプと遠距離攻撃タイプがあり、使用できる武器はキャラクターごとに決まっている。武器の能力は、アタッチメントで増減させることができるので、必要に応じてカスタマイズしていこう（詳細はP42を参照）。

近距離攻撃タイプの武器と遠距離攻撃タイプの武器を、モンスターや地形によって使いわけることが重要になってくる。

耐久力が0になると武器は壊れてしまう

武器を使ううえで、忘れてはいけないのが"WHp"と"Abs"である。WHpとは武器の耐久力のことで、モンスターを攻撃するたびに減少（飛び道具は攻撃がヒットしなくても使うだけで減る）し、これが0になると武器は壊れ消滅してしまう。ただし、キャラクターの初期装備は例外。

これに対しAbsはモンスターを倒すごとに加算されるポイントで、武器の経験値を意味する。そして、たまったAbsがMAXになると、その武器をレベルアップ（詳細はP45を参照）させることが可能になる。

硬い敵を近距離攻撃タイプの武器で攻撃すると、WHpが大きく減る。遠距離攻撃タイプの武器を使おう。

モンスターとの戦闘で減少したWHpは、アイテムの「リペアの粉」で修復可能。0になる前に必ず回復しよう。

Check! さまざまな効果を発する特殊能力

武器の中には、右に記したような攻略を有利にする特殊能力を持つものがある。これらの武器は、武器のステータスをあらわすウィンドウの左上に、専用のアイコンが表示されているので、能力の有無を確認したいときはそこをチェックしよう。ただし、特殊能力を持つ武器が、最強の武器というわけではない。状況によって使いわけよう。

 大富豪 モンスターを倒したときに手に入るお金が2倍になる。

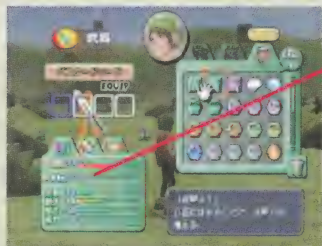
 盗む 攻撃時、まれに敵のアイテムを盗み出すことができる。

 うるおい 装備していると、のどの渇くスピードが遅くなる。

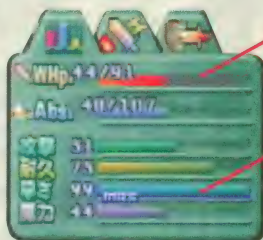
 毒 攻撃時、まれに敵を毒の状態にすることができる。

 ストップ 攻撃時、まれに敵をストップの状態にすることができる。

武器の能力

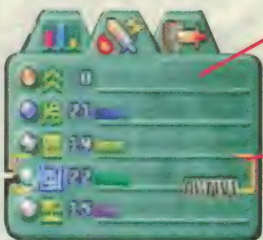
武器には、攻撃力や防御力などの基本能力のほかに、各種属性や種族に対する攻撃相性が設定されている。これらの能力は、装備武器を選出するときの目安となるので、それぞれをあらわすウィンドウの見方とその意味を理解しておこう。

能力ウィンドウ
ウィンドウにカーソルを合わせて、L1、R1ボタンを押すと、表示される能力が基本能力、属性、特性へと変化していく。

基本能力──攻撃力や耐久力をあらわす

攻撃・耐久・早さ・魔力の4項目から成る。攻撃はモンスターに与えられるダメージ量を、耐久は攻撃の際に減少するWHpの度合いを、早さは攻撃から次の攻撃に移るまでのスピードを、そして魔力は属性相性による追加ダメージをどのくらい与えられるかを意味している。これらの能力は、カスタマイズやレベルアップ（P42以降を参照）を駆使することで、武器ごとに定められたMAX値まで上げることができる。

WHpとAbs
現在選択している武器の残り耐久力（WHp）と経験値（Abs）をあらわす。

各種能力値
それぞれの能力をあらわす。MAXという表示は、その武器の限界ということ。

属性──敵に合わせれば効果倍増

炎、冷、雷、風、聖の5つの属性それぞれの強さをあらわし、数値が高いほど高い属性効果を得られる。武器の属性は、武器画面の「ぞくせい」コマンドで操作でき、この数値が1以上あれば付加させることができる。属性をつけた武器の威力は、戦う相手となるモンスターの属性抵抗に応じて変化するので、これをチェンジするときは出現モンスターの傾向を確認してから行なうようにしたい。

属性値
武器が潜在的に持っている属性能力を数値であらわしている。

現在の属性
現在の武器の属性。属性を外し、無属性の武器にすることもできる。

特性──種族に対応して攻撃力が増加

モンスターの属する各種族に対する攻撃相性をあらわしたものがこの特性である。この数値が高いほど、それに該当する種族のモンスターにより多くのダメージを与えられる。種族相性は、その能力値が1以上あるだけで威力が発揮されるので、属性のように特定のコマンドを用いてつけたり外したりする必要はない。能力を伸ばしたい場合は、アタッチメント（P43参照）を活用しよう。

各種特性値
それぞれの種族に対する特性。カーソルをそれぞれのマークに合わせれば、そのマークが何に対する特性をあらわしているかが表示される。

クエストモード
戦闘基礎

キャラクターによる武器の違い

武器には、剣やオノといったある程度敵に近づかなければ攻撃が当たらない近距離攻撃用の武器と、パチンコや魔法など何かを発射することで、遠くの敵にダメージを与えられる遠距離攻撃用の武器の2種類が存在する。それぞれには、さらに細かく攻撃範囲の広狭や連続攻撃の可・不可などが設定されており、これらの能力は操作キャラクターの特徴にも大きく左右される。まずは、次ページから解説する各キャラクターごとに持てる武器と攻撃アクションの特徴を熟知しておこう。

近距離攻撃用武器　―トアン、ゴロー、ウンガガ―

近距離攻撃用の武器は、剣、ハンマー、棒など。攻撃範囲は自分の周りのみと決して広くはないが、攻撃力は総じて高い。ゴロー以外は連続攻撃も得意なので、対エリアボス戦で威力を発揮してくれるだろう。ただし、これらの武器はWHpの消耗が激しいので注意。

遠距離攻撃用武器　―シャオ、ルビー、オズモンド―

遠距離攻撃が可能な武器は、パチンコ、リング、銃など。射程距離が長いので、その特徴を活かして遠距離から攻撃すれば、相手の攻撃を受けることなくモンスターを倒せる。しかし、近距離攻撃用の武器に比べると攻撃力が低いので、倒すまでに時間がかかってしまうことも。

攻撃方法の変化

キャラクターによっては、同じ武器を使っていてもその操作方法によって攻撃方法が変わる場合がある。たとえば、トアンの剣とウンガガの棒の場合は、レバーを入れずに○ボタンを押すと武器を横になぎ払うようにして攻撃を繰り出す横斬りとなり、レバー入れ攻撃では武器を上下に振る縦斬りとなる。さらにキャラクターによっては、○ボタンを一定時間押して離すと必殺技が発動する。ただし、必殺技を使用すると、通常の攻撃時よりWHpを多く消費してしまうので、使う際には事前にWHpの残量を確認しておくこと。

シャオのパチンコとオズモンドの銃は操作方法を変えてもほとんど攻撃方法が変化しない。

通常攻撃

基本となる攻撃。トアンやゴロー、ウンガガの場合は横斬りとなり、シャオ、ルビー、オズモンドの場合は弾を前方に撃ち出す。

レバー入れ攻撃

レバーを入れた状態（どの方向でも可）での攻撃。トアンとウンガガのみ縦斬りとなる。残る3人の攻撃パターンは変化しない。

必殺攻撃

○ボタンを押し続けることで繰り出せるようになる攻撃。トアンとルビーは溜め時間によって2種類の技を使いわけられる。

トアン すばやい攻撃で敵をほんろう

攻撃できる範囲は決して広くないが、攻撃のスピードが速く、連続攻撃をしかけやすい。マタタギの里のイベントで「ヘビキリの剣」を、ムスカ・ラッカのイベントで「太陽の剣」が必ず手に入るので、それらをビルドアップして使っていくのが確実だ。どちらも次の段階で最強クラスの武器に変化してくれる。

通常攻撃は攻撃のスピードが早く使いやすい。

トアンの周囲の敵全員を攻撃する必殺攻撃B。

使用武器
剣

◆◆◆◆◆◆◆◆トアンを使用した場合の攻撃方法一覧◆◆◆◆◆◆◆◆

攻撃方法の種類	攻撃方法の内容
通常攻撃	剣を左から右へと振り払う横斬り
レバー入れ攻撃	剣を上から下へと振り下ろす縦斬り
必殺攻撃A	いったんジャンプしてから強力な一撃を放つ
必殺攻撃B	回転しながら上昇し、強力な一撃を放つ　(※注)

※注：必殺攻撃B、風車斬りは神獣ドランから授かる(P59、P87参照)

★★★★★★必殺攻撃の無敵時間を利用しよう★★★★★★

攻撃の速さを活かした一撃離脱の戦法や、相手の攻撃を避けた瞬間に懐にもぐりこみ、連続で斬りつけるという戦法が有効。敵の攻撃を受けない無敵時間がある必殺技を組み合わせていけば、ほぼすべてのモンスターに対応できる。ただし、攻撃範囲が狭いため、洞窟コウモリなどの空を飛ぶ敵や地中を掘り進むツチホルなどには攻撃を当てづらく、苦戦を強いられる。それらのモンスターを相手にするときは、素直にシャオやルビーなど遠距離攻撃ができるキャラクターにチェンジしてしまうのが得策だ。

どんな攻撃もすり抜けてしまう必殺攻撃。ただし、着地後にスキができるので注意したい。

戦闘基礎

シャオ パチンコの連射で敵を弱らせる

すばやく連続で攻撃できるのが強み。ただ、一発の攻撃力が低く、モンスターを倒すのに時間がかかるため、シャオを使うときは優先的に攻撃アタッチメントを装着するなどして攻撃力を補っていきたい。レベルアップも同様に攻撃力を中心に強化していこう。また、敵をロックオンすると突然しゃべりだす謎の武器「スティーブ」は、敵の弱点を知るのに役立つ。ぜひ手に入れておきたい武器だ。

シャオのパチンコは低い攻撃力をいかに補うかが問題となってくる。

モンスターの弱点から世間話までしゃべりまくる「スティーブ」。

使用武器
パチンコ

◆◆◆◆◆◆◆◆シャオを使用した場合の攻撃方法一覧◆◆◆◆◆◆◆◆

攻撃方法の種類	攻撃方法の内容
通常攻撃	パチンコで玉を撃ち出す

★★★★★★★★攻撃力の低さを連射で補う★★★★★★★★

攻撃スピードの速さを利用して、ロックオン状態で常にモンスターの左右に動きながら攻撃する戦法が有効。また、彼女の武器はモンスターの硬さに関係なく1回の攻撃につきWHpを1消費するという飛び道具共通の特徴を持っているので、初期に登場するゴーレムやスタチューなど硬いモンスターとの戦闘で重宝する。ただし、この段階で、レベルアップや武器の交換等で攻撃力を確実に上げていかないと、後半はモンスターにダメージをほとんど与えられず、リミテッドのフロアなどで苦しむことになる。

WHpの消費が少ないため、硬いモンスターと戦う際に大活躍してくれる。

ゴロー　動きは遅いが一撃必殺の破壊力を持つ

優先武器
ハンマー、斧

攻撃力は高いのだが、攻撃が出るまでのスピードが遅いので、モンスターによってはこちらの攻撃を当てる間もなく一方的に攻撃を食らってしまうことも。レベルアップでは攻撃力を中心に上げていき、一撃必殺の破壊力を身につけたい。マタタギの里のイベントで入手できる「バトルアックス」は、成長すると最強の斧である「閻魔大王の斧」にビルドアップする。優先的に育てていくべき武器だ。

振り上げた瞬間だけ後ろを攻撃することができる通常攻撃。

衝撃波によりダメージを与えることができる必殺攻撃A。

◆◆◆◆◆◆◆◆ゴローを使用した場合の攻撃方法一覧◆◆◆◆◆◆◆◆

攻撃方法の種類	攻撃方法の内容
通常攻撃	ハンマー（他斧など）を上から下へと振り下ろす
必殺攻撃A	回転しながら上昇し、強力な一撃を振り下ろす

★★★★★★★ 早めのタイミングで攻撃を出そう ★★★★★★

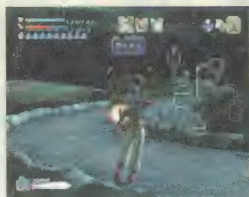
ハンマーや斧による攻撃は大きく後ろに振りかぶってから前方の地面に叩きつけるという動きになっており、ツチホルのような地中を進むモンスターに対して効果を発揮する。ただ、先に述べたように、攻撃スピードが遅いので、モンスターを攻撃するときは、ほかのキャラクターよりも早めのタイミングで攻撃を繰り出すようにしていくか、必殺技の無敵時間を利用するかして臨機応変に戦っていこう。必殺技を使うと、通常よりもWHpを多く消費してしまうことになるが、安全性は確実に上がる。

トアンの必殺攻撃Bと同じく、上昇中は敵の攻撃に対して無敵になる。

クエストモード

戦闘基礎

ルビー　連射こそできないが魔法攻撃力は高い

リングから魔法を発射して敵を攻撃する。攻撃力に加え、魔力の高さがモンスターに与えるダメージの大きさに関ってくるので、武器をレベルアップする際には、攻撃力だけでなく魔力も同時に上げていこう。クィーンズのイベント、またはショップで入手できる「クリスタルリング」は2度のビルドアップで最強クラスの武器に変化する。

シャオ同様、遠方から安全かつ確実に敵を攻撃できる。

効果範囲の広い必殺攻撃Bは単体、複数の戦闘でも有効。

使用武器
リング

◆◆◆◆◆◆◆◆ルビーを使用した場合の攻撃方法一覧◆◆◆◆◆◆◆◆

[illegible]	[illegible]
通常攻撃	右腕を左に振りかぶり魔法を撃ち出す
必殺攻撃A	両腕を右に振りかぶり強力な魔法を撃ち出す
必殺攻撃B	両腕を右に振りかぶり効果範囲の広い強力な魔法を撃ち出す

★★★属性を細かく変えればオールマイティに戦える★★★

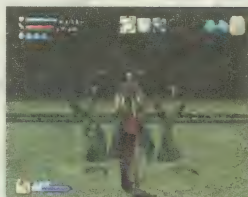
シャオに攻撃スピードで劣るぶん、一撃で与えられるダメージが大きい。モンスターを遠目の距離からロックオンして、一発ずつ確実に攻撃を当てていく戦法が有効になってくるだろう。また、通常攻撃と必殺攻撃で魔法を発射する場所が左右に変化するので、使いわけられれば、より正確に攻撃を当てることができるようになる。なお、ルビーは攻撃属性を無属性にすることができないので、できるだけ多くのモンスターに対応できるように少しずつでもすべての属性を上げていきたい。

ロックオンぎりぎりの距離から攻撃するのがもっとも有効。ただし、すばやい敵の場合は命中率が落ちる。

ウンガガ 長いリーチを活かして遠方から攻撃

使用武器

槍、ヤリ

トアンほどではないが攻撃スピードが速く、かつ攻撃範囲も広いのでオールマイティに戦っていけるキャラクターだ。ムスカ・ラッカのジオラマを100%にするとお礼の品としてもらえる「シンキロウ」は最初から強力なうえ、ビルドアップすると最強レベルの武器「ヘラクレスの槍」に変化する。壊して失うことのないよう、成長させつつ大事に使っていこう。

レバー入れ攻撃は、高い所にいる敵にも当てやすい。

必殺攻撃は少し離れた敵にも攻撃が可能だ。

◆◆◆◆◆◆◆◆ウンガガを使用した場合の攻撃方法一覧◆◆◆◆◆◆◆◆

[illegible]	[illegible]
通常攻撃	ヤリを左から右へと振り払う横斬り
レバー入れ攻撃	ヤリを上から下へと振り下ろす縦斬り
必殺攻撃A	ヤリを高速回転させた竜巻攻撃で敵に大ダメージを与える

★★★★敵をふところに近づけないように戦おう★★★★

後半に仲間になるためか初期装備の武器の能力が高い。範囲が広く、スピードの速い攻撃など、キャラクターとしても使いやすいのでとにかく使って武器を強化していきたい。戦い方は武器の先端がギリギリ当たる間合いでの攻撃が基本。周りを囲まれたら通常攻撃の横斬り、1対1で戦うならレバー入れ攻撃の縦斬りと攻撃を使いわけていこう。必殺攻撃はモンスターに連続してダメージを与えることができるので、壁際に追いこんでから使うと効果的。また、同時に何体ものモンスターを攻撃できることにも注目。

通常攻撃の横斬りは、複数のモンスターを一度に攻撃できる使い勝手のよい攻撃。

クエストモード
戦闘基礎

オズモンド 特性の違う武器を使いこなせれば強力

使用武器
銃

連続してダメージを与えるマシンガン系、射程距離は短いが、まとめて数体のモンスターを攻撃できる放射装置系、単発だが一発のダメージが大きいブラスター系と武器のバリエーションが豊富で、あらゆる戦い方が可能だ。ショップで購入できる武器は決して強力なものではないので、いかに宝箱から武器を手に入れていくかがカギとなる。

ダメージは大きいが消耗が激しいマシンガン系。

放射装置系も消耗は激しいが、複数の敵を攻撃可能。

◆◆◆◆◆◆◆オズモンドを使用した場合の攻撃方法一覧◆◆◆◆◆◆◆

攻撃方法の種類	攻撃方法の内容
マシンガン系	連続して弾丸を撃ち出す
ブラスター系	エネルギー弾を単発で撃ち出す
放射装置系	炎やエネルギーを放射する

★★★★攻撃力は高いがAbsの消費には注意したい★★★★

連続して攻撃できるが発射の際に動きが止まってしまうマシンガン系を使うときは、ルビー同様遠方からの攻撃を、動きを止めずに発射できるブラスター系はシャオ同様、常に動きながらの攻撃を、と武器によって戦法を変える必要がある。逆にいえば、攻撃力さえ上げてしまえば、武器の持ち替え次第であらゆる局面に対処できるということ。育てておいて損はないキャラクターだ。ただし、マシンガンは一発撃つたびにWHpを1消費するので、モンスター1体を倒すのに大量のWHpを消耗する。注意しよう。

武器さえ変えればあらゆる攻撃に対応できる。最優先で武器を育ててもいいだろう。

アイテムでの攻撃

各種攻撃アイテムには、モンスターに直接ダメージを与えるものと、ステータス異常を引き起こさせるものの2種類がある。これらは、ダンジョンやショップで入手できるが、モンスターにダメージを与えられなくとも、1回の使用につき必ず1個のアイテムを消費するため、武器での攻撃に比べるとコストパフォーマンスはかなり悪い。しかし、Absリミテッドや弱い武器しか持っていないキャラクターのリミテッドゾーンでは、この攻撃アイテムの有無が戦況を大きく左右するので、常に10〜20個はストックしておこう。

アクティブアイテム
アイテムはアクティブウィンドウにセットして初めて戦闘中に使用できるようになる。

Check! ロックオンで変化するアイテムの使用方法

攻撃アイテムは、使用する際にモンスターをロックオンしているか否かで使用方法が変化する。ロックオン時はモンスターに直接投げつけるため、1体のモンスターに対し確実にダメージを与えることができるが、ロックオフの場合は、モンスターがいるいないに関らず、自分でポイントを決めてアイテムを投げることになる。後者は、モンスターを1ヵ所におびきよせて同時に何体ものモンスターにダメージを与えるときに有効な手段なので、状況に応じて使いわけていこう。

「ばくだん」などはこちらも爆風に巻きこまれる危険性があるので、慎重に使いたい。

ロックオン

動いているモンスターにもアイテムを当てやすいロックオン。しかし、遠くの敵に対しては飛距離が足りない場合が多い。

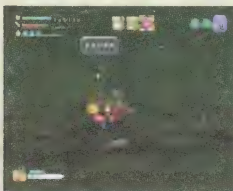
ロックオフ

アイテムを遠くにも投げられるロックオフ。ただし、投げるまでに時間がかかるので、接近しすぎた敵に対しては逆に不利。

クエストモード

戦闘基礎

直接ダメージアイテム ――属性によっては大ダメージ

モンスターに直接ダメージを与えるアイテムを指す。それぞれに無属性を含めて6種類の属性が設定されており、モンスターの属性抵抗によっては大ダメージを与えることができる。ただし、「ばくだん」や「ボムナッツ」は、その爆風で操作キャラクターがダメージを受けることもあるので、使用の際にはモンスターとの間合いに注意すること。また、直接ダメージアイテムでモンスターを倒すと、高い確率で属性アタッチメントや種族アタッチメントを入手できる。アタッチメントがほしいときは、確実に攻撃アイテムで倒すためにも、まず武器でモンスターのHPをある程度まで減らしてから攻撃アイテムを使うようにしよう。

登場するモンスターの属性抵抗を事前に調べ、無駄のないよう攻撃アイテムを用意しよう。

モンスターの弱点の属性を把握し、それに対応した攻撃方法を実行していけば、有利に戦闘を展開できる。

ばくだん
敵にぶつけるか地面に投げつけると爆発。敵味方を問わず爆風に当たったすべての者にダメージを与える。

石
ダメージは小さく無属性だが、直線的に飛ぶため、空中のモンスターにも当てやすい。1体にしか効果はない。

炎の魔石
炎属性を弱点とするモンスターに大ダメージを与える。反対にこの属性を吸収するモンスターには回復効果。

稲妻の魔石
雷属性を弱点とするモンスターに大ダメージを与える。反対にこの属性を吸収するモンスターには回復効果。

冷気の魔石
冷属性を弱点とするモンスターに大ダメージを与える。反対にこの属性を吸収するモンスターには回復効果。

風の魔石
風属性を弱点とするモンスターに大ダメージを与える。反対にこの属性を吸収するモンスターには回復効果。

聖なる魔石
聖属性を弱点とするモンスターに大ダメージを与える。反対にこの属性を吸収するモンスターには回復効果。

ボムナッツ

モンスターにぶつけるか地面に投げつけると爆発。範囲内にいる敵味方にダメージを与える。

聖水
こちらに使うと呪い状態を解除できるアイテムだが、モンスターにぶつけると聖の属性により大ダメージ。

状態ダメージアイテム ――攻撃のチャンスを作る

モンスターにぶつけても直接ダメージを与えることはできないが、モンスターをストップやスロウなどの状態に変化させることができるアイテム。状態が変化したモンスターは、武器で攻撃しやすくなる。特に攻撃を当てづらいゴローのリミテッドなどで活躍してくれるアイテムだ。ただ、モンスターの状態を確実に変化させられるわけではないので、過信はできない。また、エリアボスには効果はないため、確実な効果を期待するのならば、直接ダメージアイテムを大量にストックしておいたほうがよい。

ネバネバピーチ
モンスターをベトベト状態にしてしまう。動きが遅くなるので、すばやいモンスターに対して有効。

ときめきチェリー

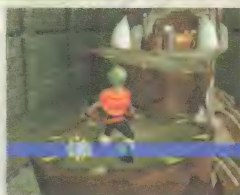
モンスターをストップ状態にしてしまう。当然、動けなくなっているので、攻撃しほうだいとなる。

毒リンゴ
モンスターを毒状態にする。一定時間ごとに勝手にダメージを受けるので、こちらから攻撃しなくてもいい。

デュエル

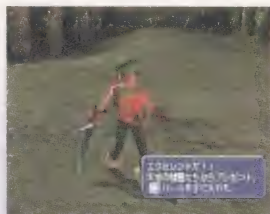
シナリオ上で発生するイベントや特別な状況下で行なわれる1対1での戦闘などを"デュエル"と呼ぶ。ルールを説明すると、まず画面上に青いバーが現れたら、その上に流れてくるマークに対応したボタンをタイミングよく押す。そして出てくるすべてのマークをとらえることができればデュエルは成功したことになり、次のシーンへと進むことができる。しかし、一度でも間違えるとその時点で失敗となり、最初からやり直さなくてはならない。また、ボタンを押すタイミングが完璧ならば、デュエル終了後にボーナスとして武器のアタッチメントになる宝石がプレゼントされる。ぜひチャレンジしてほしい。

神獣の洞窟4Fで行なわれる初めてのデュエル。最初に精霊王からデュエルの操作について説明を受ける。

戦闘以外にもデュエルが発生する。それが、太陽の月の神殿のクライマックス、月の船での脱出だ。

デュエルの発生場所

発生場所	状況
神獣の洞窟4F	マスタージャケットとの戦闘
神獣の洞窟8F	シーダとの戦闘
マタタギの里	ゴローとの戦闘
白ひげふくろうの森9F	大蛇との戦闘
太陽と月の神殿最深部	神殿からの脱出

Check! エクセレントアイテムを確実に手に入れる

デュエルは、失敗しても特にペナルティがあるわけではないので、完璧なタイミングで成功するまで、何度でもチャレンジしたい。エクセレントボーナスでもらえる宝石類は、どれも強力。特に序盤は武器をパワーアップする大きなチャンスとなるので取り逃がしのないようにしたい。

1回でもCOOLを取り逃したら、その直後に表示とは違うボタンを入力。何度でもやり直して宝石を手に入れよう。

ONE POINT ADVICE

モンスターに合わせてキャラクターを交代しよう

これまでに述べてきたように、モンスターにはさまざまな特性があり、戦闘を有利にするにはどのキャラクターがどのモンスターを倒すのに有効かを考えていかなければならない。空中を飛び回っている敵に対しては飛び道具を持つキャラクターを、地上を徘徊する硬いモンスターには攻撃力の高い近距離武器を持つキャラクターを、といった具合に戦う相手に応じてキャラクターを変更していこう。

以下では、モンスターの移動タイプごとに、どんな戦い方をすればよいかの一例を紹介していく。

すばやく攻撃する必要があるモンスターなどには、直接攻撃が有効。近距離用の攻撃武器には同時に複数の敵を倒せるものもある。

動きの遅いモンスターや、遠くにいるモンスターには迷わずパチンコで攻撃。モンスターが接近してきたら即座にトアンに交代だ。

ボスとの戦いでも仲間の交代は重要

キャラクターチェンジは、ダンジョン内のモンスターにだけ使っていればよいというわけではない。たとえば、神獣の洞窟のボス・ドランは、常に高い位置で飛行しているため、トアンの攻撃が届かない。そこで、シャオのパチンコで一度撃ち落とし、地面に降り立ったところを攻撃力の高いトアンの剣で攻撃といったパターンが有効になる。このように、各エリアのボスたちとは、そのほとんどが、同エリアで仲間になったキャラクターと力を合わせて戦うことになる。それぞれの攻略法については、P65以降を参照のこと。

白ひげふくろうの森のボス・マスターウータンにはゴローのハンマーが有効。足を叩かれてひるんだところをトアンでとどめを刺す。

沈没船のボス、氷の女王にはルビーの力が必要。女王を包む氷のバリアーをルビーの炎の魔法で溶かさなければ倒すことができない。

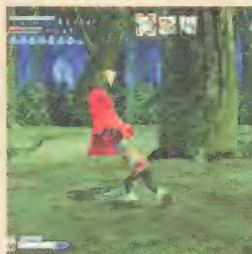
◆◆◆◆◆◆◆◆移動パターン別有効キャラクター◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

歩行タイプ

どのキャラクターでも可

こちらを攻撃したあとに逃げて行くこのタイプには、飛び道具が有効。深追いは危険な状況に陥りやすいので避けたい。

狙撃タイプ

トアン、ウンガガ、オズモンド

こちらも飛び道具で反撃してもいいが、接近して攻撃力の高い武器で連続攻撃をして、早めに倒したほうが得策。

突進タイプ

トアン、ウンガガ

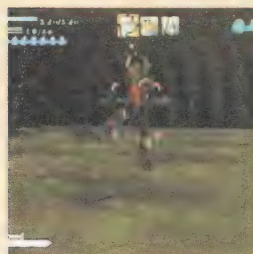
猛スピードでこちらに近づき、体当たりをしかけてくるので、逃げながら間合いをはかって剣や槍で攻撃するとよい。

停止タイプ

シャオ、ルビー、オズモンド

こちらに近づいてくることはないので、遠くから飛び道具で狙い撃とう。たとえ、攻撃の出が遅くても問題はない。

空中タイプ

シャオ、ルビー、トアン

飛び道具が基本。ただし、距離感がつかみづらく、ロックオンが外れやすい。また、低空ならトアンの必殺技も有効だ。

土中タイプ

シャオ、ルビー、オズモンド

ロックオンを外さない程度に間合いを開けつつ飛び道具で攻撃。近づいてきたら、ロックオンを外していったん逃げよう。

戦闘基礎

強力な武器を手に入れよう

『ダーククラウド』にはキャラクターのレベルアップという概念がないかわりに、防御力はキャラクターごとに設定されたアイテムで、最大HPは「エデンの果実」で、攻撃力は装備している武器を強化することで上げられるようになっている。その時点での装備武器を強くするには、能力の高い武器に持ちかえるか、装備武器自体をカスタマイズするかの方法があるが、新たな武器は確実に入手できる数が限られているため、最終的には後者の方法に頼ることになる。ここではそのカスタマイズについて解説していこう。

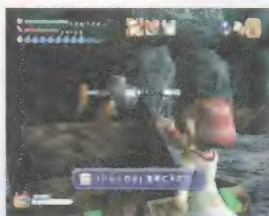
能力値を上げる

この画面でカスマイズコマンドを実行すると、武器の能力を直接操作する画面へと切り替わる。

能力限界

武器の基本能力には限界値が設定されいるので、決められた数値以上に成長させることはできない。

Check! 新たな武器を確実に入手するために

新しい武器は、ショップ、ダンジョン内の大きな宝箱、イベント、ビルドアップから入手できる。しかし、各ショップから購入できる武器は種類が限られており、どれも最後まで使い通すには能力的に物足りない。また、大きな宝箱から得られる武器は、出現するかどうかがランダムで決定されるため、ほしい武器が必ず手に入るかどうかは怪しい。つまり、使い勝手のよい武器を確実に入手できるのは、イベントとビルドアップからということだ。イベントで得られる武器はP65以降に、ビルドアップについてはP47以降で解説しているので、必要なときはそれぞれを参照してほしい。

ダンジョン内に出現する大きな宝箱から武器を入手できるが、その中身は開けてみるまでわからない。

イベントで入手できる武器は、いずれも能力が高いものばかり。もらえる場所と条件を確認しておこう。

武器を強化する3つの方法

1.アタッチメント装着で気軽に強化

手持ちの武器を強化する方法の中でもっとも手軽に実践できるのが、このアタッチメントを使う方法だ。アタッチメントには、武器の基本能力・属性・特性のどれかひとつの能力を上げるものと、それらの能力を一度に複数上げる宝石、すでに成長させた武器から得られる合成玉の3種類があり、これらは武器に装着させることで即座にその効力が発揮される。いずれも武器のカスタマイズには欠かせない要素なので、必要に応じてショップや宝箱などから入手しておくようにしよう。

以下ではそれぞれの特徴を該当アタッチメントリストとともに解説していく。

武器には1～3のアタッチメント装着枠がある。　装着は枠にアタッチメントを移動させれば完了。

強化可能な能力

基本能力　属性
特性

通常アタッチメント——1個につきひとつの能力をアップ

ゲーム中もっとも手に入れやすいのが、この通常アタッチメントだ。通常アタッチメントには19種類あり、武器に設定されている各能力すべてのアタッチメントが存在する。ただし、これらのアタッチメントは、下のリストに記されたとおり、1個につき1～3ポイントしか能力値をアップさせることができない。

アタッチメント	効果		アタッチメント	効果	
攻撃	攻撃	1～3アップ	アンデッドバスター	対不死	3アップ
耐久	耐久	1～3アップ	シーキラー	対水中	3アップ
早さ	早さ	1～3アップ	ストーンブレイカー	対石・岩	3アップ
魔力	魔力	1～3アップ	プラントバスター	対植物	3アップ
炎	炎	3アップ	ビーストバスター	対獣	3アップ
冷気	冷気	3アップ	スカイハンター	対空中	3アップ
稲妻	稲妻	3アップ	メタルブレーカー	対金属	3アップ
風	風	3アップ	ミミックブレーカー	対ミミック	3アップ
聖	聖	3アップ	メイジスレイヤー	対魔法使い	3アップ
ディノスレイヤー	対竜	3アップ			

戦闘基礎

宝石アタッチメント ―1個で3～10種類の能力をアップ

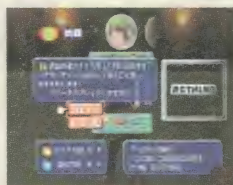
通常アタッチメントが1項目の能力しかアップさせられないのに対し、宝石はそれ単体で3～10項目の能力をアップさせることができる。入手経路はイベントや裏フロアの宝箱などに限られているのが難点。最終エリアダークヘブン城では、精霊王のショップから購入することも可能だが、その価格は1個3000ギルダと非常に高い。下欄表はゲーム中に登場する宝石アタッチメントと、武器に装着することで上昇する各種能力値をリスト化したもの。ダンジョン内でのモンスターとの戦闘はもちろん、ラストボス戦にも役立ててほしい。

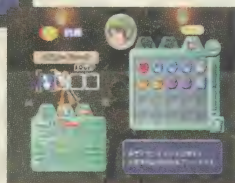
◆◆◆◆◆◆各種宝石アタッチメントと上昇する能力◆◆◆◆◆◆

宝石／効果	攻	耐	早	魔	炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミ	魔使
ガーネット	5	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	10	0	10	0	0	0	0
アメジスト	0	0	0	0	0	10	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	10
アクアマリン	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	0	10	0	0	0	10	0	0	0
ダイヤモンド	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	5	5	5	5	5	10	5	5
エメラルド	0	0	0	10	0	0	10	0	0	10	0	0	0	10	0	0	0	0	0
パール	0	10	0	0	0	0	10	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0
ルビー	0	0	10	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0
ペリドット	5	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	10	10	0	0	0	0
サファイア	0	0	0	10	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0
オパール	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	10
トパーズ	5	0	10	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	10	0	0	0
トルコ石	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	10	0
太陽	10	0	0	0	10	10	10	10	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

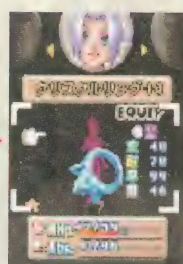
※攻～魔：基本能力　炎～聖：属性　竜～魔使（魔法使い）：特性

合成玉 ―ほぼすべての能力をアップ

合成玉は、戦闘を繰り返して育てた武器の能力を玉に封じこめることで入手できる（作り方の詳細はP46を参照のこと）。このアタッチメントの性能は、もととなる武器の能力が反映されるので、もとの武器の能力が高ければ高いほど、より多くの能力をアップさせられるようになる。合成玉の装着は、もとの武器がなんであれ全武器に可能なので、優れた合成玉を1個作っておけば、全員で使い回すこともできる。ただし、装着する武器自体の能力限界値が低いと、その威力は発揮されないので、使う際には使用先の武器能力をチェックしておくこと。

合成玉は、この写真のようなステータスブレイクコマンドから作り出すことになる。武器を育てて、能力の高い合成玉を作ろう。

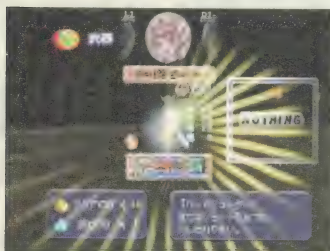
合成玉も他のアタッチメント同様、武器に設定された枠にはめこんで使用する。ただし、青い枠にしか入れることができない。

2.レベルアップで確実に強化

モンスターを倒すことで得られるAbsが武器によって定められた一定の数値を越えると、その武器をレベルアップさせることができる。レベルアップで上昇する能力はWHp、攻撃、耐久、早さ、魔力の5つで、これらは1回のレベルアップにつき1ポイントずつアップする。それ以外の属性や特性といった能力は、レベルアップ時にアタッチメントを装着しておかなければ成長させることができない（下記参照）。レベルアップ自体に上限はないが、これを繰り返すごとに、次のレベルアップまでに必要なAbsの量が増加するということも覚えておこう。

レベルアップ前、基本能力の数値に注目。

レベルアップすると基本能力すべてに+1となる。

強化可能な能力	
WHp、Abs	属性（アタッチメント装着時）
武器能力	特性（アタッチメント装着時）

アタッチメント吸収 —アタッチメントを装着してレベルアップ

レベルアップだけでは上がらない、属性や特性の能力を武器に加えるために必要なテクニックがこのアタッチメント吸収である。方法はなんらかのアタッチメントを装着した状態でレベルアップを行なうだけ。アタッチメントで上昇した能力は武器に吸収され、武器そのものの能力となる。ただし、装着していたアタッチメントは二度と取り外すことはできないので注意してほしい。

レベルアップ時に装着していたアタッチメントは、このように武器に吸収されていく。

◆◆◆◆アタッチメント吸収例◆◆◆◆

レベルアップ

攻撃+3
炎

クエストモード
戦闘基礎

合成玉への変化 ——最強のアタッチメントを作ろう

武器のレベルアップを繰り返し、レベルが5を超えると、武器画面に"ステータスブレイク"というコマンドが出現する。これは、成長した武器の能力を玉に封じこめるというコマンドで、実行するとその武器の60%の能力を持ったアタッチメント、"合成玉"を作り出すことができる。

能力の60%しか引き継げないとはいえ、もととなる武器次第では至極強力なアタッチメントとなる。武器の能力が限界値、あるいはその近くまで上がっており、なおかつビルドアップ（次ページ参照）を望まない場合はこれを活用し、さまざまな能力を持つ合成玉を作っていこう。ただし、合成玉にすると当然その武器は消滅してしまうので、ステータスブレイクを行なうときは、事前に新たな武器を手に入れておくことを忘れないように。

◆◆◆◆◆◆◆合成玉作成例◆◆◆◆◆◆◆

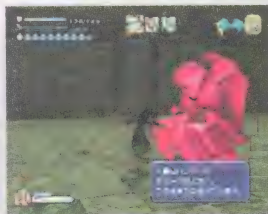
能力の 60%

攻撃	耐久	早さ	魔力	炎	冷
43	59	59	59	30	15
雷	風	聖	対竜	対不死	対魚
27	6	9	30	19	3

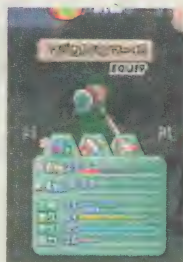
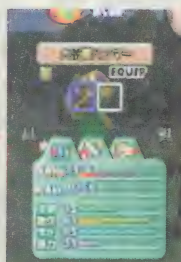
対石・岩	対植物	対獣	対鳥	対鉄	対ミミック	対魔法使い
28	7	18	9	14	14	18

Check! Absは弱いモンスターで稼ごう

武器をレベルアップさせるには、Absが必要だが、これはモンスターを倒さないと得ることができない。多くのAbsを稼ぐには、より多くのモンスターを倒していけばよいのだが、戦闘では攻撃1回につき、1～5のWHpを消費することになる。戦う相手の能力が装備武器と同等であるほど、WHpの消費量は増えるので、Absを稼ぐときは、1回の攻撃で倒せるモンスターを相手に行なっていきたい。モンスターから得られるAbsは、各固体ごとに設定されているので、P225に掲載されたデータを参考に、Abs入手量が多く、なおかつ一撃で倒せるモンスターを探し出そう。

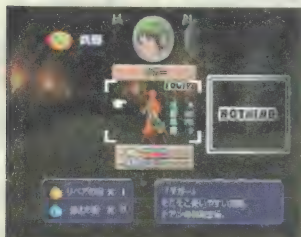
狙いどころは、序盤に攻略するダンジョン。それぞれの場所に大量のAbsを得られるモンスターがいる。

攻撃回数が多いとWHpを多く消費し、それだけ「リペアの粉」を大量に使うことになってしまう。

3.ビルドアップで武器の限界を上げる

ビルドアップとは、武器そのものを新たな武器に変化させることで、各能力値が定められた条件を満たしたときに実行可能となる。ただし、ビルドアップはすべての武器において可能というわけではなく、また変化先の武器も決まっているので、あらゆる武器を自由に変化させることはできない。ビルドアップ後の武器はいずれも能力が高いが、そのためにはもととなる武器の能力値を変化後の武器の初期値までアップさせなければならないので、実現させるにはそれなりの時間と労力が必要だ。ビルドアップを狙うときは、早い段階から計画的に武器を成長させていこう。

この能力を写真の数値まで上げると……、

大富豪ハンマーにビルドアップできる。

変化可能な能力	
WHp、Abs	武器の限界

ビルドアップの条件 —ビルドアップが可能か否かを見極める

ビルドアップ可能な武器が決まっているというのは前述したとおり。各キャラクターが使用できる武器に、それぞれ2～3つずつビルドアップ可能な武器が存在している。これらの武器の中には、右のようにふたつの武器のいずれかにビルドアップさせることができるものもあり、どちらもビルドアップ先のパラメータまで武器を育てれば変化させられる。もととなる武器は、ダンジョンから入手できるものがほとんどなので、ビルドアップを狙うときは、「脱出の粉」を複数用意して、宝箱から望みの武器を得られるまでダンジョンへの出入りを繰り返そう。

初期装備の武器は、どのキャラクターのものもビルドアップさせることはできない。

◆◆ ビルドアップ先が複数ある武器 ◆◆

この条件に該当する武器は、トアン専用の「バゼラード」「ヘビキリの剣」「シャムシール」、ゴロー専用の「マジカルハンマー」「大富豪ハンマー」、ルビー専用の「クリスタルリング」「プラチナリング」の7種類。

ビルドアップの条件2 ――ビルドアップに必要な能力

ビルドアップをするには、アタッチメント数、WHp、Absを除くすべての能力が変化後の武器以上の数値に達していなければならない。右に「バゼラード」と「古代の剣」の能力値を表記したので、これをもとに具体例を説明しよう。

「バゼラード」をビルドアップさせるのに必要な能力値は、攻撃と魔力、聖、対竜、対不死、対石・岩、対ミミックの7つ。基本能力値をレベルアップで上げるなら、必要なレベルアップ回数は10回。アタッチメントで手早く上げようにも、基本能力以外の数値を上げるのにそれぞれ3～4個ずつ、合計18個のアタッチメントをレベルアップ時に各2個ずつ使用せねばならず、それをこなすだけで9回のレベルアップが必要となる。つまり、どちらの手段を選んでもかなりの時間と労力を費やすことになるというわけだ。なお、ビルドアップの際に「古代の剣」を上まわっている能力はそのまま継承される。

◆◆◆◆バゼラードの基本能力◆◆◆◆

攻撃	耐久	早さ	魔力	炎	冷
8	20	60	4	6	0
雷	風	聖	対竜	対不死	対魚
0	0	0	0	0	0

対石・岩	対植物	対獣	対鳥	対鉄	対ミミック	対魔法使い
0	0	0	10	0	0	0

◆◆◆◆古代の剣の基本能力◆◆◆◆

攻撃	耐久	早さ	魔力	炎	冷
18	12	50	15	6	0
雷	風	聖	対竜	対不死	対魚
0	0	8	10	8	0

対石・岩	対植物	対獣	対鳥	対鉄	対ミミック	対魔法使い
10	0	0	0	0	10	0

ビルドアップに必要な能力の数値は、攻撃が10、魔力が9、聖が8、対竜が10、対不死が8、対石・岩が10、対ミミックが10。

Check! 宝石を使って能力の大幅アップを狙おう

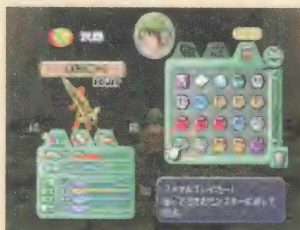
宝石は、一度に複数の能力を大幅に上げることができるアタッチメントなので、ビルドアップを目的としたレベルアップ時に活用したい。このアタッチメントは、入手可能な場所こそ限られているが、ポイントを押さえれば、大量に手に入れることも決して難しくはない。クィーンズでは、裏フロアへのカギがショップで買えるので、何度でも裏フロアを訪れることができる。宝石を集めるときは、裏フロアを利用するとよいだろう。また、ゲーム終盤では最終エリアで精霊王から宝石を、1個3000ギルダで買うことができるので、前もってお金を貯めておくのも手だ。

前述したとおり、宝石の出現率は低いので、希望の宝石を得るには何度も裏フロアへ通わねばならない。

最終エリアに登場する精霊王は、すべての宝石を何度でもトアンに売ってくれる。うまく活用しよう。

ONE POINT ADVICE

効率のよい武器強化とは

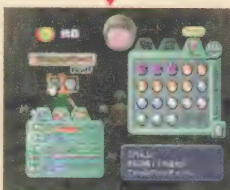
常にひとりのキャラクターが戦い、モンスターを倒したキャラクターだけが経験値を得る『ダーククラウド』において、全員が持つ武器を均等に強化するのは容易なことではない。しかし、この条件を満たすメリットは特にないので、戦闘の際は、近距離攻撃と遠距離攻撃の武器を持つキャラクターをひとりずつ選び、その武器を集中的に育てていくようにしよう。それぞれのエキスパートを作っておけば、モンスターとの戦闘時間を短縮することもできるうえ、また使用するキャラクター(武器)が限定されることで、効率よくAbsが稼げるようになる。

近距離攻撃役としては、やはりアトラミリアを持つトアンを選んでおくのがベター。

遠距離攻撃役には多彩な攻撃方法を持つオズモンドか、ルビーが適しているだろう。

◆◆◆◆◆◆◆◆強力な合成玉を使い回そう◆◆◆◆◆◆◆◆

攻撃力の低いキャラクターのリミテッドに活用したいのが合成玉である。武器はキャラクターによって装備できるものが決まっているため、強力な武器を作ってもそれを使い回すことはできない。しかし、合成玉ならどんな武器にでも装着させることができるので、ひとつ優れた能力を持つ合成玉を作っておけば、いつどんなときでも攻撃力の弱いキャラクターをパワーアップできる。キャラクターリミテッド対策用に、優れた合成玉をひとつ作っておこう。

攻撃	耐久	早さ	魔力	炎	冷
43	59	59	59	30	15
雷	風	聖	対竜	対不死	対魚
27	6	9	30	19	3

対石・岩	対植物	対獣	対鳥	対鉄	対ミミック	対魔法使い
28	7	18	9	14	14	18

一瞬で、ほぼすべての基本能力がMAXに達してしまった。

武器の潜在能力が高ければそれだけ効果も高く出てくれる。

ジオラマモード
ジオラマ基礎

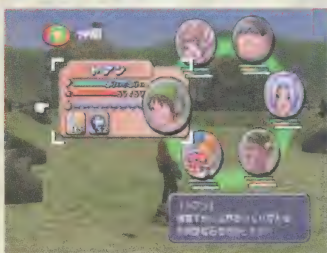
アトラを集めたら、今度は世界を再建する作業が待っている。この章ではその手順を中心にジオラマでの基礎知識を紹介してこう。

再建をはじめる前に知っておきたいこと

世界の再建は、アトラに封じられたパーツをジオラマに配置していくことで完成される。そのためには、ウォークスルーモードで助け出した住人に話を聞いたり、エディットモードでバラバラになったパーツを組み立てていかなければならない。まずは各モードの画面の見方を知っておこう。

建造物などのジオラマパーツや、木や川などの単体パーツは、ジオラマ内に直接配置することができる。

ウォークスルー画面の見方

コマンド画面には仲間コマンドもあるが、ジオラマ内でキャラクターチェンジをすることはできない。

ウォークスルーとは、ジオラマエリアを探索するモードのことで、主に住人との会話やショップでの買い物を行なうときに利用する。このとき、△ボタンで呼び出せるメニュー画面からセーブと別エリアへの移動ができるが、それ以外のコマンドはP11で紹介している内容と同じ。また、このモードでは朝・昼・夜と時間が経過していく。

[メイン画面]

ターゲットポインタ
画面上に現れる青い三角アイコンは、住人の位置を知らせるもの。住人は思い思いにエリア内を歩き回っているので、このアイコンが位置を探す手がかりとなる。

時間表示
白い部分が朝、水色が昼、オレンジが夕方、紫が夜を意味しており、時計の針が各色の部分を差すと、それぞれの時間へと移行し、1周すると1日が経過する。

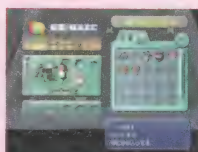
エディット画面の見方

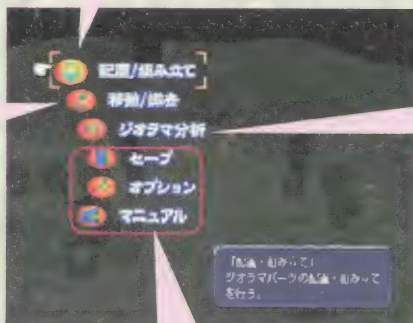
エディットとは、ウォークスルー画面からセレクトボタンで移行できるモードのことで、具体的に村や町を再建させたいときに利用する。このとき、△ボタンを押すとジオラマメニューを呼び出せる。実行できるコマンドは、配置と組み立て、移動と撤去、ジオラマ分析、セーブ、オプション、マニュアルの6つ。

この画面からウォークスルーモードにも移行できるが、トアンが歩けない場所では実行できない。

[エディットメニュー画面～各コマンド]

配置／組み立て

パーツの組み立てと配置ができる。組み立てるべきオプションパーツは右に、配置すべきパーツは左のウィンドウに表示される。組み立てはオプションパーツを配置パーツの穴にはめこむことで完成する。配置と組み立ての詳細についてはP54以降を参照のこと。

移動／撤去

すでに配置したパーツの移動と撤去ができる。対象パーツにカーソルを合わせて○ボタンを押せば移動が、□ボタンで撤去が可能となる。詳細はP55を参照のこと。

ジオラマ分析

その時点でのジオラマの状況がわかる。ここで確認できるのはパーツの回収率、ジオラマの完成率、住人のリクエスト達成率の3つ。それぞれの詳細はP59を参照のこと。

セーブ

メモリーカードに進行状況をセーブできる。ウォークスルーメニューにもこのコマンドがある。

オプション・マニュアル

ゲームの各種設定の変更と、操作方法の確認ができる。詳しくはP11のダンジョンメニューへ。

ジオラマモード
ジオラマ基礎

村や町を再建しよう

ダンジョンで入手できるアトラには、建物や木、ランプや住人などが封じられており、それらはジオラマに配置することでもとの状態に戻る。空き地と化した村や町を完全に復活させるには、まずエディットモードで住人パーツを組みこんだ建物パーツを配置し、次にウォークスルーモードで住人に住居の詳細を聞き、さらにその情報に基づいて再びエディットモードにて各種オプションパーツを組み立てるという手順を踏まなければならない。なかなか手間のかかる作業ではあるが、きちんと再建していかないとダンジョンクリアもできないので、ここで基本の流れを学んでおこう。

まずは建物パーツを配置

ある程度アトラを回収したら、ジオラマに配置する。とりあえず最初は、好きな場所に配置すればよい。

住人に話を聞く

建物を配置したら、今度はパーツ穴へ住人パーツを組みこみ、住人と会話ができるようにする。

ジオラマパーツの配置

ジオラマパーツを配置できる場所では、ジオラマにこのようなピンクの四角いワクが表示される。

配置できない場所では、何も表示されない。そうした場所は、初期状態のときから何かが配置されている場所の近辺に多い。

パーツには、ジオラマに直接配置できるジオラマパーツと、ジオラマパーツに組みこむことができるオプションパーツがある。オプションパーツのほとんどは、大型の建造物の中身や付属品で、パーツ穴を持つジオラマパーツは、これをはめこむことで完成する。ジオラマパーツの配置は、左の写真のようにパーツの下にピンク色の四角が表示される場所でのみ可能で、これが出ない場所には配置することができない。この各エリアごとの、ジオラマパーツを配置できる場所とできない場所は、P65からのエリア別攻略ページで紹介しているので、パーツを配置するときはそちらを参照してほしい。

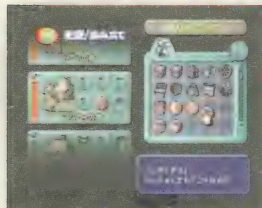
組み立て ―― 建物パーツにはオプションパーツを装着する

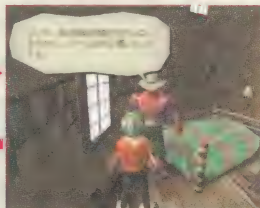
オプションパーツをはめこむことで完成するジオラマパーツには、右の写真のようなパーツ穴が存在する。パーツ穴には、そこに入るべきオプションパーツの形状をしたものと、「?」マークの形をしたものがあり、ひとつのジオラマパーツにつき最大6個のオプションパーツを装着できるようになっている。

オプションパーツは、写真右下のオプションパーツウィンドウから、はめこみたいパーツをパーツ穴に移動させれば装着できるが、「?」マークのパーツ穴は、そこに住む住人たちに話を聞かないと形状がわからない。ジオラマパーツを完成させたいときは、まず先に住人パーツを装着し、すべてのパーツ穴の形状を明らかにしたうえで、ほかのオプションパーツをはめこんでいこう。

アトラから入手したジオラマパーツはすべて写真上のウィンドウに、オプションパーツは写真左のウィンドウに振りわけられる。

◆◆◆ 組み立て手順 ◆◆◆

❶パーツ穴の形状からオプションパーツを探す

すでに形状のわかっているパーツ穴は、そこにカーソルを合わせると、画面右下にさらに具体的なヒントとなるメッセージが表示される。特に住人は、パーツ穴の形状がすべて同じなので、このメッセージを手がかりに正しいパーツを探し出していこう。

❷「?」のパーツ穴の中身を住人から聞く

復活した住人に話しかけると、上の写真のような何について話すかの選択肢が4つ現れる。「?」マークのパーツ穴の形状を知りたいときは、この選択肢の中から"家のつくりかたを教えて!"を選べばよい。住人との会話の詳細についてはP58を参照のこと。

❸すべてのパーツ穴が埋まれば完成

すべてのパーツ穴にオプションパーツを装着すると、ジオラマパーツが完成し、「HAPPEN!」というふきだしが画面に現れる。住人がいるジオラマパーツを完成させるとコンプリートイベントが発生し、住人からなんらかのお礼の品がもらえるようになる。

ジオラマモード

ジオラマ基礎

配置 リクエストを満たすためのレイアウトを

完成したすべてのジオラマパーツをジオラマ上に配置すると、物語は進行し、その舞台は次のエリアへと移行する。パーツの配置は、基本的に自由に行なってよいが、より完璧な再建を目指す場合は、住人たちのリクエストを満たしたうえでの配置を考えていかなければならない。まずは、すべての住人に話を聞いてみよう。

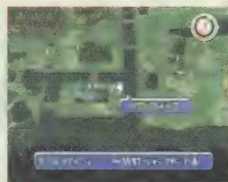
住民からリクエストを聞き、希望にあったレイアウトを考えることが必要である。

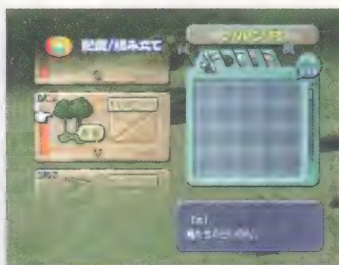
道や川の置き方

ポイント1：単体では成り立たない

みちや川は、1パーツで1マス分となっている。本来の状態にするには、同じパーツを複数つなげなければならない。単体で配置すると写真のように不恰好な状態になる。

ポイント2：川にははしを

川パーツを配置したら、ウォークスルー時に困らないよう、適度な間隔ではしを置こう。特に写真のように配置した場合は、はしがなければその先に行けないので注意。

Check! パーツはすべて配置しなくてもよい

『ダーククラウド』は、ダンジョン内で入手したパーツを配置し、村や町を再建させていくことで進んでいくが、その中には物語の進行に影響を与えないパーツも存在する。これに該当するのは、住人たちがいない木や川、みちなどのパーツ。これらは基本的に住人たちのリクエストを満たすために配置することになるので、リクエストコンプリートを目指さない場合は、特に配置する必要はない。リクエストコンプリートについては、P59で解説しているので詳しくはそちらを参照のこと。

パーツの中には、リクエストコンプリートにすら関わらないものもある。

移動と撤去 ―― コンプリート後でも操作できる

ジオラマに配置したパーツは、「移動／撤去」というコマンドで配置し直すことができる。初めから正しい位置に各パーツを配置できればこのコマンドを使用する必要はないが、肝心のベストポジションは救い出した住人から聞き出さなければわからない。つまり、住人のリクエストをすべて満たすには、まず適当な場所にパーツを配置してリクエストを聞き、それから所定の位置に各パーツを配置し直していかなければならないということだ。リクエスト達成条件は、得られるパーツ全体に関わってくるので、これを効率よく満たしたい場合は、すべてのパーツを入手してから移動作業をするとよい。

コンプリートを目指すときは、とりあえず仮位置に全パーツを置いてリクエストを聞き、その後一度撤去してから改めて配置し直すほうが効率がよい。

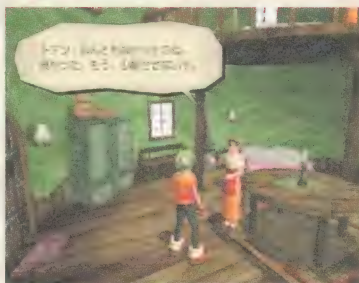
Check! 再建とともに宝箱が出現

各ジオラマパーツを配置していくと、ウォークスルー時にジオラマ内で小さな宝箱を入手することできる。この宝箱から得られるのは、消費アイテムやアタッチメントなどのアイテム類。ダンジョンのフロアをクリアするごとに出現し、各エリアごとに70前後の宝箱が現れる。これらが出現する条件と場所については、P65からのエリア別攻略ページで紹介しているので、各エリアを訪れた際に役立ててほしい。中には、R1で視点変更をしないと発見できないものもあるので注意しよう。

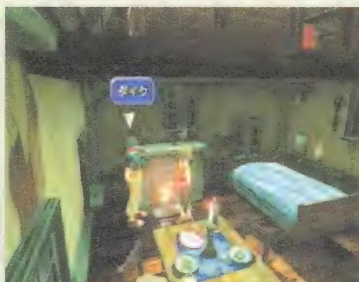
建物内で宝箱を探すときは、R1で視点を変え、見落としがないようチェックしよう。

ジオラマモード
ジオラマ基礎

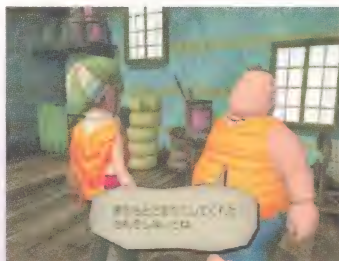
住人との会話

これまでに述べてきたとおり、ジオラマの完全な再建には住人たちとの会話が必要不可欠となってくる。この住人との会話には全部で4種類あり、話しかけたときに「ねぇねぇ」「町づくりのリクエストってある？」「コンプリートしたらどうなるの？」「家のつくりかたを教えて！」の選択肢から希望の会話を選ぶことになる。

最初に話しかけたときのみ、少し違った会話を聞くことができる。

住人たちの行動パターン

復活した住人たちは、ゲーム内の時間の流れの中で生活を営んでいるため、時間によって活動する場所が異なる。住人のほとんどは、朝から昼のあいだは外で、夜は家で過ごしている。夜間でも家を訪れれば会話できるが、中には扉にカギをかけてしまう者もいるので、その場合は朝になるのを待とう。

昼は外を散策している住人も、夜になると家に戻ることが多い。

Check! コンプリートイベントと時間の関係

住人がいるジオラマパーツを完成させると、その直後にコンプリートイベントが発生するが、時間によってはイベントが最後まで進まない、もしくはまったく発生しない場合がある。これは特定の時間になると会話ができなくなる住人にのみ起こる現象で、その場合は住人が活動をはじめる時間まで待たなければならない。また、住人によっては、コンプリートイベントを発生させた時間によって、得られるお礼のアイテムが変化することもある（詳しくはP65からのエリア別攻略を参照のこと）。

ノルン村のクロードは、昼と夜とでイベントの内容とお礼の品が変化する。

「ねぇねぇ」——攻略情報やうわさ話が聞ける

ダンジョンから戻ってきたら、村の中をチェックしてみて。宝箱が置いてあることがあるの。冒険の役に立つものが入ってるんだよ

最初に訪れるノルン村では、こういった情報を教えてくれる者が多い。

「ねぇねぇ」から発生する会話は、いわゆる雑談。同じ村に住む者のうわさ話やトアンへのメッセージがほとんどで、ひとりにつき5～6パターンのセリフが用意されている。たあいもない話ばかりだが、中には冒険のアドバイス的な情報を教えてくれる者もいるので、救い出したらひととおりは聞いておくようにしたい。

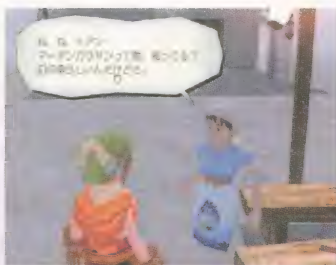
「町づくりのリクエストってある？」——家の配置の仕方を教えてもらえる

住人たちのリクエストを聞き出せる。ひとつの建物につき、必ずひとりはなんらかのリクエストメッセージを持っているので、リクエストコンプリートを目指すなら必ず聞いておくこと。中には達成条件がわかりにくい者もいるが、P65からのエリア別攻略ページで各条件を解説しているので、わからない場合はそちらを参照のこと。

ミーのデラックスなマイカーが汚い土の上を走っていいわけないよね。そこのボク

クィーンズの住人・キングのリクエスト。自動車が通る場所に「道」を望んでいる。

Check! うわさ話に秘密の情報が……？

「ねぇねぇ」から聞ける情報には、ウソかまことかわからないようなうわさ話がいくつか存在する。そのほとんどは本当に根も葉もない単なるうわさなのだが、唯一、幻の魚マーダンガラヤンに関するうわさだけは真実なので、見落とさないようにしてほしい。これは世界のどこかで釣れる貴重な魚のことで、見事釣り上げると、ダンジョン内に出現する大きな宝箱のトラップを見破ることができるようになる。チャレンジしたい場合は、各エリアの住人たちのうわさ話を集めて攻略法を見つけ出そう。

各地で得られる情報を集めると、マーダンガラヤンを釣るためのコツがわかる。

ジオラマモード
ジオラマ基礎

「コンプリートしたらどうなるの？」――コンプリート時の特典を教えてもらえる

コンプリートイベントを発生させたときに、何をしてもらえるのかを聞き出せる会話。といっても教えてもらえるのはヒントだけなので、具体的に何がもらえるのかは、実際にイベントを発生させてみないとわからない。また、住人の中には「内緒だよ」と何も教えてくれない者もいる。あくまでも特典の中身はお楽しみに、ということだ。

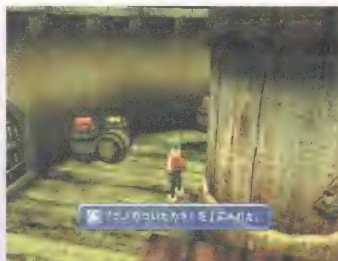
トアンの母・レネとの会話。このセリフからコンプリート後の特典を知るのはちょっと難しい。

「家のつくりかたを教えて！」――「?」パーツの中身がわかる

マタタギの里のクスクスとの会話。これを聞くと、「？」のパーツ穴に「草」パーツが入るようになる。

「？」マークのパーツ穴の形状を聞き出すことができる会話。どの住人も必ずひとつ、「？」マークのパーツ穴に入る中身を教えてくれるようになっているので、ひとつの建物に複数の住人がいる場合は、そのすべてに話を聞いておくこと。まず最初にこれを聞かないと、村や町の再建はおろかゲームを進めることもできない。

Check! コンプリートアイテムはダンジョンクリアに必要

建物を完成させてコンプリートイベントを発生させると、アイテムやアタッチメントがもらえたり、ショップが利用できるようになったりと、さまざまな特典を得ることができる。住人の中には、ゲームを進めるうえで欠かせないアイテムをくれる者もいるので、建物を完成させたら必ずその家を訪れ、イベントを発生させるようにしたい。ダンジョンの中間フロアや最終フロアで行き詰まったら、まずはそれまでに回収したパーツを配置し、各種コンプリートアイテムをひととおり集めてみよう。

ボスフロアへのカギは、各ジオラマでのコンプリートイベントから得られる。

達成率の分析

ダンジョンのアトラから入手したパーツの回収状況やジオラマ再建の進行具合、住人からのリクエストの達成率は、エディットメニューのジオラマ分析画面で確認することができる（下記参照）。

この中でこまめにチェックしたいのが、リクエストの達成状況。住人からの要望を正しく叶えられたか否かの目安にもなるので、リクエストをもとに配置したときは、必ずこの画面でミスがないかを確認しよう。

［分析画面の見方］

❶コレクション
集めるべきパーツの回収率が表示される。ダンジョンですべてのアトラを入手すれば、自動的に100%になる。

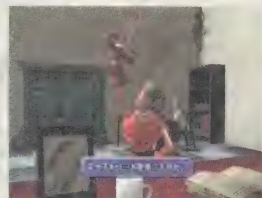
❷コンプリート
ジオラマパーツのコンプリート率が表示される。このグラフが100%にならないと、ボスフロア～次のエリアへ進むことができない。

❸リクエスト
住人からのリクエストの達成率が表示される。100%にしなくても、ゲームを進めることはできる。

すべてを100%にするとイベントが発生

コレクション、コンプリート、リクエストの達成率をすべて100%にすると、そのエリアの主である存在から、なんらかの特典を得ることができる。ゲームの進行には直接影響しない要素だが、オール100%の特典には、トアンの必殺技やほかでは入手できない武器など、希少価値の高いものが多い。いずれも冒険をよりスムーズに進めるのに役立つものばかりなので、できればすべてのエリアをオール100%にするようにしよう。P65からのエリア別攻略ページでは、オール100%にするための配置例とそれぞれの特典を紹介しているので、そちらを参考に100%を目指そう。

ノルン村でオール100%にすると、神獣ドランからトアンの必殺技“風車斬り”を教えてもらえる。

クィーンズでのリクエストコンプリートの特典は、保安官がくれるマッチョソード。なかなか強力な武器だ。

ジオラマモード
ジオラマ基礎

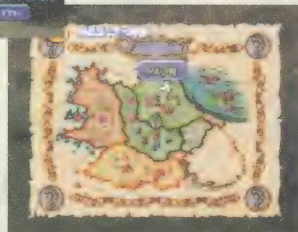
別エリアへの移動

エリアからエリアへの移動は、ジオラマメニューの「別エリアへの移動」というコマンドから行なう。このコマンドを実行すると、世界地図が現れ、すでに訪れたことのあるエリアと、新たに行けるようになったエリアがマップ上に表示される。最終的に移動可能になるエリアは全部で6つだ。

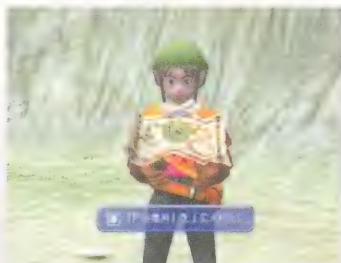
村や町の正門から外に出ると、そのまま世界地図画面に移行する。

同じエリア間の移動でも利用できる

同じエリア内にあるダンジョンへは、ジオラマ上にあるダンジョンの入り口から入れるが、「別エリアへの移動」で現れる地図画面から直接突入することもできる。その時点でのトアンの居場所がダンジョン入り口から遠いときや、移動時間を短縮したいときになどに利用するとよいだろう。特にマタタギの里やクィーンズなどは、ジオラマエリアが広いので、無駄な時間の経過を防ぐのにこのコマンドが役に立つ。大いに活用しよう。

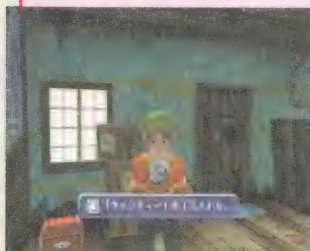
地図画面からダンジョンに移動したときは、直接この画面へ切り替わる。

ジオラマ上にある出入り口から出たときも、この地図画面が表示される。

Check! 最初のエリアをクリアするまで地図はもらえない

「別エリアへの移動」コマンドを実行すると、世界地図の画面が現れるが、この地図は最初に再建すべきエリア・ノルン村をクリアしなければ入手することができない。もっとも、ノルン村をクリアするまではほかのエリアへ移動できないので、必然的に地図も不要になってくるのだが、そのあいだ、このコマンドは「ダンジョンへ移動」というコマンドに変化する。ダンジョンへダイレクトに移動したいときは、このコマンドを利用しよう。また、ノルン村の出入り口も地図を得るまでは通行止めとなっている。

ノルン村を再建させ、神獣ドランを正気に戻すと、ドランから世界地図をもらえる。

ONE POINT ADVICE

わらしベイベント

ノルン村(もしくはマタタギの里)でもらったキャンディーを皮切りに、次々と物々交換を繰り返していくわらしべ長者の物語を思わせるイベントがこれ。まず最初にノルン村のクロードか、マタタギの里のクスクスから「キャンディー」をもらう。次にマタタギの里のブンブクの家でクルルに「キャンディー」をあげると、お兄さんのブンブクから「コウヤク」が……とアイテムの交換を続けていくと、最後に「太陽」がもらえる。

クロードの家を完成させるとお礼に「キャンディー」をもらうイベントが発生する。ただし、朝だけの時間限定イベントだ。

◆◆わらしベイベントチャート◆◆

最強の宝石「太陽」

「キャンディー」からはじまるわらしべアイテムは、最終的にイエロードロップのマーニアのもとで「太陽」になる。これは宝石の一種で、武器に装着すると、攻撃+10、全属性+10、全特性+3、とほぼすべての能力がアップする非常に強力なアタッチメントだ。しかもこのアタッチメントは手間こそかかるが、物々交換を順調に繰り返していればそれだけで手に入る。ラストボス戦に備えて、確実に入手しておくようにしよう。

ジブブにもらった「ハニワ」はレアもの? イエロードロップのマーニアが交換してくれたのはなんと「太陽」だった!

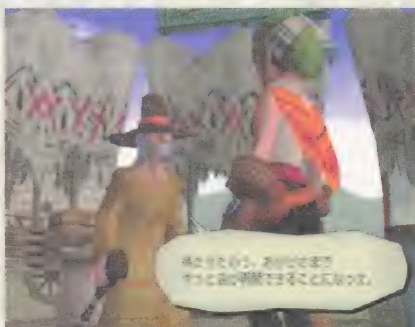
ジオラマモード

ジオラマ基礎

エリア内の施設を利用しよう

家や大型建造物などのジオラマパーツは、ジオラマエリアに配置することで自由に出入りできる。それらの中にはショップや預かり所など、トアンの手助けをしてくれる施設も存在する。これらの施設は優先的にコンプリートし、配置しておくと、スムーズに冒険を進めることができる。また、釣った魚をポイントに変え、アイテムと交換できる釣り場は、池やオアシスなどのジオラマパーツを配置することですぐに利用できる。ゲーム進行には直接関係ないが、息抜きのミニゲームとして楽しめる。

冒険を手助けする施設

コンプリートすると、ショップで買い物ができるようになる。早めに作っておこう。

利用できる施設

各施設は、すべてのエリアに必ず存在する。ショップの品ぞろえは、エリアによって異なり、場所によってはアタッチメントや武器など特定のアイテムのみを扱っているところもあるので、状況に応じて必要なエリアに行こう。ただし、ショップには、夜になると利用できなくなるところもあるので、開店・閉店時間は事前にチェックしておくこと。

アイテムショップ ―各種アイテムがそろっている

アイテムの売買ができるアイテムショップは、冒険にはなくてはならない重要な施設である。ダンジョンに入る前には必ず立ち寄り、必要なアイテムを買い足してからでかけよう。また、ダンジョン内で入手した不要なアイテムは売ってしまい、ポケットの空き容量に余裕を持たせておくことも大切である。基本的に売値は買値の半額だが、金のノベ板だけは売値と買値が変わらない。ある程度お金がたまったら金のノベ板を購入するようにしておくとよいだろう。そうすれば、体力が尽きて地上へ戻された場合でも、所持金を大損せずにすむのだ。

ダンジョンへはアイテムをじゅうぶん用意して出かけること。特に、回復アイテムは多めに用意しておこう。

専門店が多いクィーンズ。一度で買い物を済ませられないのは不便だが、そのぶん品ぞろえは豊富である。

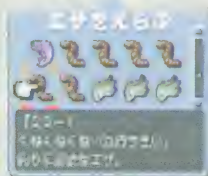
預かり所——持てなくなったアイテムを預かってくれる

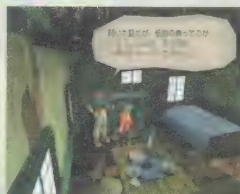
持ち切れなくなったアイテムを無料で保管してくれる預かり所は、アイテムの種類も増える中盤以降で大活躍の施設である。差し当たって必要でないアイテムは、すべて預かり所へ預けてしまうとよいだろう。ただし、預かってくれる数は限られているので、不必要なアイテムは、預けるよりもショップで売ってしまったほうがよい。預かり所は各エリアごとに登場するが、中身は共通。最初の村で預けたアイテムを、他の場所で引き取ることも可能だ。

預けられるアイテムの数は、通常アイテム60個、武器30個、アタッチメント30個の計120個。

釣り場——魚を釣ってアイテムと交換

池や滝、オアシスなど、魚のイラストが描かれた立て札のある場所では、魚を釣ることができる。釣竿を手に入れたら、さっそくチャレンジしてみよう。釣りそのものは特別な技術を必要としないので、息抜きのつもりで遊んでみるとよいだろう。

フィッシングポイント（FP）と交換できるアイテムの中には、ショップでは購入できない貴重なものも存在する。特に強力な武器は、必要ポイント数こそ高いものの、ぜひ入手しておきたい品。また、ラストダンジョンまで購入することのできない宝石類も重宝するだろう。

池ならトゲッチ、海ならエヴィと、釣り場によって、適したエサの種類は異なる。いろいろ試してみよう。

その姿を見た者には幸せが訪れるという、幻の魚マーダンガラヤン。並大抵の努力では釣ることはできない。

FPで交換できるアイテム

アイテム	FP	アイテム	FP	アイテム	FP
毒消しドリンク	5pt	メタルブレイカー	50pt	サファイア	100pt
聖水	5pt	ミミックブレイカー	50pt	オパール	100pt
石けん	5pt	メイジスレイヤー	50pt	トパーズ	100pt
マイティーヒール	15pt	ガーネット	100pt	トルコ石	100pt
ディノスレイヤー	50pt	アメジスト	100pt	月影刀	1500pt
アンデッドバスター	50pt	アクアマリン	100pt	竜のY字	1800pt
シーキラー	50pt	ダイヤモンド	100pt	ガイアハンマー	2400pt
ストーンブレイカー	50pt	エメラルド	100pt	破壊のリング	1700pt
プラントバスター	50pt	パール	100pt	パルチザン	1800pt
ビーストバスター	50pt	ルビー	100pt	ヘキサブラスター	2001pt
スカイハンター	50pt	ペリドット	100pt		

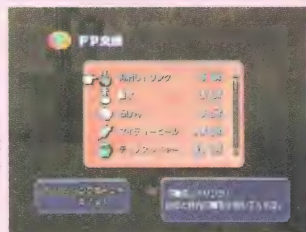
ジオラマ基礎

ONE POINT ADVICE

釣りの楽しみ方

釣りのエサになるアイテムは「トゲッチ」「エヴィ」といった生き物や「ネバネバピーチ」「ボムナッツ」といった果物類。意外なアイテムが釣りに使える場合もあるので、いろいろ試してみてほしい。まず、釣りをする前には、よく水面を見て、魚が泳いでいるかどうかを必ず確かめよう。泳いでいるポイントを見つけたら、釣り竿にエサをつけてポイントめがけて投げ、あとはのんびりと待つだけ。魚が食いついて、糸を引きはじめたらじっとウキを見て、ウキが水の中に沈みきった瞬間にあわせて○ボタンを押す。これで釣り竿の先に魚が食いついているはずだ。

大物が釣れると、立て札の“釣りの記録”に釣った魚の種類とそのサイズ、そして歴代の順位が記録される。

強力な武器がそろう“FP交換”。武器をもらうには必要ポイントぶんの魚を釣り上げなくてはならない。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆4つのエリアに散らばる釣り場◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

ノルン村▶▶▶池

ペイジの家の側にあるであろう、どこからともなく魚がわいてくる池。「エヴィ」以外ならばたいていのエサで魚が釣れる。水が透明で魚を探しやすい。

マタタギの里▶▶▶ピーナッツ池、滝

ピーナッツ池、滝ともに果物でしか釣りができない。ただし、夕方の滝には普通の魚が食べないようなモノを主食とする幻の魚が現れるという……。

クィーンズ▶▶▶船着き場

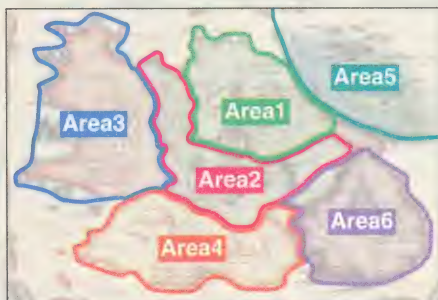
唯一の海釣りポイント。水中の様子が見えないので、釣り上げるのがもっとも難しい。「エヴィ」で魚が釣れる数少ないポイントでもある。

ムスカ・ラッカ▶▶▶オアシス

なぜか魚が豊富な砂漠のオアシス。ほかの池よりも底が浅く、水の中でもきれいに見えるためもっとも釣りがしやすい。エサは虫類で攻めてみよう。

エリア別攻略

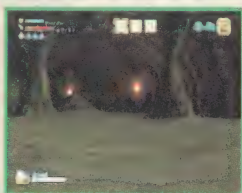
DARK CLOUD World

冒険の舞台は西の大陸

この世界には、ふたつの大きな大陸が存在する。機械文明が発達した「東の大陸」と、自然や精霊と人間がうまく共存している「西の大陸」である。400年前の戦争以来、ふたつの大陸のあいだにはほとんど交流がなくなっていた。冒険の舞台となるのは西の大陸で、山に囲まれたノルン村、砂漠に位置するムスカ・ラッカなど、いずれも自然豊かなフィールドが広がっている。

~World Map~

～Area Guide～

Area1
**ノルン村～
神獣の洞窟……P70～**

四方を山に囲まれた盆地にある村。村のはずれには神獣の洞窟への扉があるが、普段は固く閉ざされている。

Area2
**マタタギの里～
白ひげふくろうの森…P89～**

樹木の精霊・ジュラクによって守られた里。近くには白ひげふくろうが住む深い森が生い茂っている。

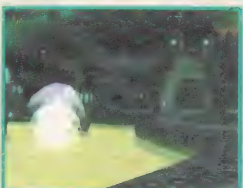
Area3
**クィーンズ～
沈没船………P108～**

石作りの堅牢な町。さほど遠くない海の底には沈没船が沈んでおり、宝物庫として利用されている。

Area4
**ムスカ・ラッカ～
太陽と月の神殿…P130～**

砂漠の民の片割れ、サンドウォーリアーが暮らす集落。近くには、古い王の屍が眠る太陽と月の神殿がある。

Area5
**イエロードロップ(月のファクトリー)～
月の海……P148～**

月面に築かれた小さな街。クレーターにできた月の海には、モンスターが多く生息している。

Area6
**時の回廊～
ダークヘブン城……P164～**

東の大陸にあった古い城を浮上させ、魔神が自らの根城とした城。現在では無残に荒れ果ててしまっている。

エリア別攻略ページの見方

『ダーククラウド』の舞台は大きくわけて6つのエリアで構成されており、それぞれにアトラが散らばるダンジョンと、回収したアトラを配置していくジオラマエリアが存在する(ただしダークヘブン城は例外)。

P70からはじまるエリア別攻略ページでは、イベントチャートやダンジョン攻略、町の再建など、そのエリアで行なうことのできるすべての情報を掲載している。まずはページの見方を覚えておこう。

◆◆◆◆◆◆◆◆全体解説パート◆◆◆◆◆◆◆◆

❶ストーリー概略
前のエリアからそこへ至るまでの軌跡や、そのエリアでの物語の概要を紹介している。

❷イベントチャート
そのエリア内で発生するイベントや、先へ進むための条件などをチャート形式で紹介している。冒険に行き詰まったら、まずはここをチェックしてみよう。

❸ジオラマ全図
ジオラマエリアの全体図(白地図)と、ジオラマパートで発生するイベントを掲載している。白地図は配置の際に活用してほしい。

❹失われたパーツ
ダンジョン内に散らばったアトラから回収できる、全ジオラマパーツのリスト。それぞれ、ダンジョンの前後半部のどちらで入手できるかも記されている。

◆◆◆◆◆◆◆◆クエストモード◆◆◆◆◆◆◆◆

❶ダンジョン全体解説
ダンジョン攻略中の注意点や、新たに加わる仲間などについて解説している。また、フロア構成表では、階層ごとに裏フロアの有無とリミテッドゾーン、デュエル、ボス戦などが記してあり、一目で確認できる。

❷発生イベント
ダンジョン内で発生する代表的な通常イベントと、デュエルの紹介を行なっている。

❸入手できる武器
ダンジョン内の大きな宝箱から入手できる武器についての説明がある。表に記されているのは新たに入手可能となる武器のみだが、それ以外にも前のダンジョンから引き続き入手できる武器が存在する。

出現モンスター
要注意モンスター
ゴースト
イワノフ
マスタージャケット
ドラゴン

❹出現モンスター

各モンスターの種族、移動タイプ、出現フロア、HP、獲得Absなどのデータと、それぞれに対する簡単な攻略アドバイスを掲載している。また、中でも注意が必要なモンスターをピックアップして攻略しているので、戦闘の際の参考にしよう。

❺ボス

ダンジョンの最深部にいるボスモンスターの特徴と各種データ、攻略法をまとめている。敵の攻撃方法や弱点なども紹介しているので、戦闘に突入する前に一読しておくとよいだろう。

❻裏フロア

裏フロアへの入り方や、Absやお金を効率よく獲得するためにオススメの階層を紹介している。

ボス・神獣ドラン
■空中からのファイアーブレスに注意
■まずはパチンコで撃ち落そう
裏フロア

◆◆◆◆◆◆◆◆ ジオラマモード◆◆◆◆◆◆◆◆

ジオラマモード ノルン村
入手した順にパーツを配置
■もらえるのはショップが開くまで
ノルン村構成パーツ
マッチョの家
トアンの家

❶ジオラマ全体解説

ジオラマモードで行なう作業と注意点、新たに登場したキャラクターを仲間に加える手順などについての解説を行なっている。

❷構成パーツ

建築物などの大きなジオラマパーツを構成するオプションパーツと、「？」マークの中身について説明している。また、住人のリクエストを満たすためのアドバイスも掲載。

❸宝箱出現リスト

配置したジオラマパーツの内外で入手できる小さな宝箱の中身と、出現の条件をリストにして紹介している。こまめに回収しよう。

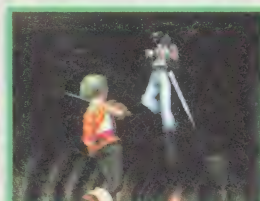
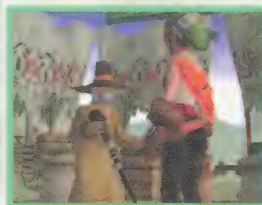
❹ワンポイントアドバイス

それぞれのジオラマエリアでリクエストコンプリートを達成した場合に得られる特典と、達成するためのアドバイスを掲載。具体的なコンプリート例も紹介している。

宝箱出現リスト
オール100%で"風車斬り"を習得

Area1

ノルン村～神獣の洞窟

東の大陸の軍人・フラッグの手によって復活した魔神は、
一夜で世界の半分を壊滅させた。
同じく破壊されたノルン村に住む少年・トアンは、
世界を再建させるべく、精霊王にアトラミリアを授けられる。
不思議な力を与えられたトアンが最初になすべきことは、
故郷の村・ノルンを復活させること。
このエリアでは、迷いネコのシャオが新たな仲間として加わることになる。

Event Flow

唯一生き残った村長に会いに行く

「洞窟のカギ」をもらう

精霊王の言葉に従って村長の家を訪れると、村長から神獣の洞窟に行くよう頼まれ、「洞窟のカギ」を渡される。

村の神獣ドランに会うため、洞窟に向かう

地下4階と8階でデュエル戦闘

神獣の洞窟では地下4階でマスタージャケット、地下8階でシーダとのデュエル戦闘が発生する。

「へんげの秘水」と「迷いネコ」を手に入れる

どちらも地下8階でのシーダとのデュエル戦闘をクリアすると、入手可能となる。

迷いネコ・シャオを仲間にする

トアンの家を完成させる

トアンの家のコンプリートイベントを発生させると、シャオがトアンの家族の一員となる。

シャオに「へんげの秘水」を使う

家族の一員になったシャオに「へんげの秘水」を使うと、シャオがネコから人間に変身し、トアンの仲間に。
彼女を仲間にすると、地下8階以降の探索が可能となる。

「ツノのついたカギ」を手に入れる

ドランの風車を完成させる

神獣ドランがいる地下15階へ行くために必要な「ツノのついたカギ」は、ドランの風車のコンプリートイベントを発生させると入手できるようになる。

洞窟最深部にて神獣ドランと対決

ドランとの戦闘に勝利する

戦闘に勝つと、魔神に狂わされていたドランが正気に戻り、次に行くべきエリアを教えてくれる。

ノルン村を再建するために

ノルン村を構成するパーツは全部で129個。そのうちの12個が、オプションパーツが付加されるジオラマパーツで、住人がいる8個の建物パーツと「ドランの風車」をコンプリートして配置すれば村が完成する。ダンジョンクリアのカギとなるのは、「トアンの家」をコンプリートしたときに得られる新たな仲間・シャオと、「ドランの風車」コンプリート時に出現する「ツノのついたカギ」。前者は神獣の洞窟・地下8階のしかけを突破するために、後者はボスフロアへ入るために必要になる。

失われたパーツ

A……神獣の洞窟 地下1～8階　B……神獣の洞窟 地下9～15階

パーツ名	入手ブロック
マッチョの家	A
サク	A
ランプ	A
別室	A
バーベル	A
マッチョ	A
コマッチョ	A
トアンの家	A
タル	A
煙突	A
二階倉庫	A
レネ	A
迷ったネコ	A
ラマ	A
クロードの家	A
サク	A
ランプ	A
小屋	A
ベンチ	A
お菓子の箱	A
クロード	A
爺さんの馬車	A
グッズ	A
看板	A
ランプ	A
オッド爺さん	A
―	―
―	―

パーツ名	入手ブロック
ペイジの家	A
サク	A
ランプ	A
小屋	A
車輪	A
ダイク	A
ペイジ	B
ローラの家	B
サク	B
ランプ	B
小屋	B
三輪車	B
ローラおばさん	B
ジーナ	B
オルネットの家	B
ランプ	B
小屋	B
階段	B
オルネット	B
カール	B
ラマ	B
オババの家	B
サク	B
ランプ	B
小屋	B
ベンチ	B
つぼ	B
オババ	B

パーツ名	入手ブロック
ドランの風車	B
ドランの骨	B
たいまつ	B
ドランの角	B
看板	B
―	―
―	―
小さな風車1	A
風車の羽根	A
はしご	A
小さな風車2、3	B
風車の羽根	B
はしご	B
池	A
木×2組(10個)※	A/B
みち×5組(25個)※	A/B
川×4組(20個)※	A/B
はし×1組(5個)※	A

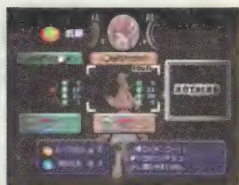
※木、みち、川、はしはダンジョン内で回収すると1組で5個取得できる。なお、A/Bの表記はふたつのブロックから入手できることをあらわす。

クエストモード 神獣の洞窟

神獣ドランが鎮座する聖なる洞窟

神獣の洞窟は、全15フロアで構成されており、地下4階と8階で中間イベントが、地下15階でボス戦が発生する。地下8階ゲートの前にはシャオ専用のしかけが設置されているので、それより先に進みたいときは一度村に戻ってシャオを仲間にすること。また、地下1・3・4・5・7階では、精霊王がダンジョン攻略の基礎知識について語るレクチャーイベントが発生する。

リミテッドフロアはふたつ

固定のリミテッドゾーンは、地下7階のAbsリミテッドと地下11階シャオリミテッドのふたつ。神獣の洞窟では、このふたつのフロア以外ではリミテッドが発生しない。Absリミテッドゾーンに突入するときは、必ずその前に使用武器のAbsが0の状態になるよう調整しておこう。シャオリミテッドの前には、強い武器を入手しておきたい。

Absリミテッドでは、武器を使用するたびにAbsが減少していく。せっかく稼いだAbsを無駄にしないように。

新たな仲間・シャオ

地下8階以降から、シャオとともに探索することになる。シャオの初期装備である「木のパチンコ」は、遠距離攻撃が可能だが各種能力は全体的に低い。以降のダンジョンでは彼女の戦力も必要になってくるので、シャオが仲間になったらなるべく早く強い武器を入手するようにしたい。レベルアップ時はアタッチメントで攻撃力を優先的に上げるように。

◆◆◆◆◆フロア構成◆◆◆◆◆

ゲートキー：ドランの紋章
扉のカギ：骨のカギ
裏フロアのカギ：トロッコの油

フロア	内容
地下1階	裏フロアあり
地下2階	裏フロアあり
地下3階	裏フロアあり
地下4階	デュエル：VSマスタージャケット
地下5階	裏フロアあり
地下6階	裏フロアあり
地下7階	Absリミテッド　裏フロアあり
地下8階	デュエル：VSシーダ
地下9階	裏フロアあり
地下10階	裏フロアあり
地下11階	シャオリミテッド　裏フロアあり
地下12階	裏フロアあり
地下13階	裏フロアあり
地下14階	裏フロアあり
地下15階	ボス戦・VS神獣ドラン

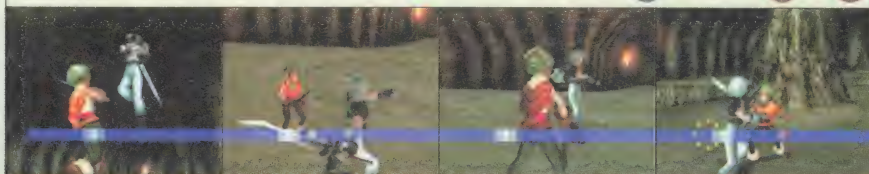
発生イベント ―― 地下4階と地下8階でデュエル戦闘

地下4階ではマスタージャケットと、地下8階では謎の男・シーダとのデュエル戦闘が発生する。マスタージャケットとのデュエル戦闘は、その前に出現する3体のガイコツ兵を倒さないと発生しないので、まずはこの通常戦闘をクリアできるようベストの武器を装備しておこう。HP回復アイテムの用意も忘れないように。

シーダとのデュエル戦闘をクリアすると、「へんげの秘水」と「迷いネコ」のアトラを入手できるようになる。これらふたつは、シャオを仲間にするのに必要なものなので、必ず入手しておこう。地下8階のゲート前には、トアンでは突破できない大きな裂け目がある。これはシャオで飛び越えることができるので、まずは一度ノルン村に戻ろう。

地下4階　VSマスタージャケット　コマンド：←→○→←→○→○

地下8階　VSシーダ　コマンド：×→←→○→○

入手できる武器 ―― オススメは「クリスナイフ」と「盗賊のパチンコ」

神獣の洞窟で入手できるのは、下のリストにある7種類の武器。各キャラクターの初期装備武器は、ビルドアップさせることができないので、なるべく早い段階で新たな武器を入手しておこう。ここで推奨している「盗賊のパチンコ」は、攻撃力こそ低いものの、"盗む"の能力を持っているので、資金の少ないゲーム序盤でアイテムを入手するのに役立つ。また、「クリスナイフ」は魔力と聖属性の能力値が高い。手に入れておけば、聖属性を弱点とするモンスターが多い神獣の洞窟で、心強い存在となるはずだ。

「クリスナイフ」は、育てていけば「月影刀」にビルドアップさせることができる。

◆◆◆◆◆◆◆◆入手可能な武器◆◆◆◆◆◆◆◆

名　前	WHp	Abs	攻	耐	速	魔力	入手しやすさ
バゼラード	40	40	8	20	60	4	★★★★★
グラディウス	45	40	10	32	60	6	★★★★★
シャムシール	32	70	12	12	70	6	★★★★
クリスナイフ	55	45	12	25	70	8	★★★★
骨のパチンコ	40	40	8	20	67	0	★★★★★
盗賊のパチンコ	46	40	8	38	80	0	★★★★
鉄のパチンコ	48	40	14	40	50	0	★★★★★

※表内の★は武器の入手率をあらわす。数が多いものほど手に入れやすい。

出現モンスター ――聖属性に弱いモンスターが多い

最初に訪れるダンジョンだけあって、これといった強敵は出現しない。しかし、油断していると痛い目を見ることになるので、まずは地下1～3階あたりでキャラクターの操作と戦闘のコツをつかんでおこう。

この洞窟で同じ弱点を持つのは、ガイコツ兵とゴーストとマスタージャケット。いずれも聖属性に対する耐性が低いので、探索中は常に武器属性を聖にし、この能力を伸ばすような武器育成を目指したい。また、地下3階以降には、外殻が硬いモンスターが出現する。戦う場合は、武器のWHp残量に注意すること。

早い段階でアタック、ガード、ロックオンの操作方法に慣れておかないと、後半で苦労することになる。

要注意モンスター

ゴースト

ひっかき攻撃に毒効果あり

地下5階から出現するゴーストは、毒効果を有する攻撃をしかけてくる。毒状態は「毒消しドリンク」で回復できるが、このアイテムは1個80ギルダと高額なので、所持金の少ない序盤は大量にストックしておくのが難しい。ひっかき攻撃に当たらないよう、背後から攻めていこう。

ゴーストは動きが速くないので、容易に後ろに回りこむことができる。

イワノフ

ヘタに触れると大ダメージ

イワノフは接近するまでは岩のようにじっとしているが、近づくと猛烈な勢いで操作キャラクターに突進攻撃をしかけてくる。この攻撃に当たると大ダメージを食らうので、戦うときは背後からすばやく攻撃するようにしたい。突進されてしまったら、ロックオンを外して即逃げよう。

一見するとアトラに見えなくもない。間違えて走り寄らないよう注意したい。

マスタージャケット

攻撃力が高く、動きもすばやい

マスタージャケットは外見と攻撃パターンともに、地下1階に出現するガイコツ兵と同じだが、その攻撃力はガイコツ兵より高いので、甘く見ていると大ダメージを食らうことになる。戦闘の際には、相手が剣を振りかざしたスキを狙い、ダメージを受けないよう攻撃していこう。

攻撃をヒットさせると即座に反撃してくることもあるので、油断しないように。

ドラゴン

近づけば頭突き、離れれば火の玉

神獣の洞窟、最強のモンスター。出現するのは地下11階からで、ちょうどシャオリミテッドのフロアからということになる。ドラゴンは近・遠距離両方の攻撃手段を持っているが、ドラゴン自体の動きが遅いので、これを回避することはさほど難しくはない。相手の動きに注意して戦おう。

硬く、HPが高いので、倒すにはかなりのWHpを消費することになる。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆モンスターデータ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

モンスター	データ	攻略アドバイス
洞窟コウモリ 種族・移動：鳥・飛行 出現フロア：1～14	HP：8／Abs：3／お金：4 アイテム：トゲッチ 隠しアイテム：毒消しドリンク	攻略アドバイス：上空からの急降下攻撃が得意。この攻撃で、まれに毒状態になることがあるので注意すること。
ガイコツ兵 種族・移動：不死・追尾 出現フロア：1～4、6～7	HP：15／Abs：3／お金：4 アイテム：パン 隠しアイテム：なし	攻略アドバイス：剣による攻撃をしかけてくる。冷属性にやや強く、聖属性に極端に弱いので、攻撃は聖属性の武器で。
トッシーン 種族・移動：獣・突進 出現フロア：1～3、5、10～11	HP：15／Abs：3／お金：5 アイテム：トゲッチ 隠しアイテム：パン	攻略アドバイス：接近すると突進してくる。戦うときは適度な間合いを維持しつつ、スキを狙って攻撃するとよい。
ゴースト 種族・移動：不死・追尾 出現フロア：5、7、9～10、14	HP：15／Abs：3／お金：5 アイテム：呪われないお札 隠しアイテム：毒を無効にするお札	攻略アドバイス：近づけばひっかき攻撃を、遠ざかれば呪い効果のある魔法攻撃をしかけてくる。聖属性の攻撃が有効。
スタチュー 種族・移動：石・追尾 出現フロア：3、5～6、9、12	HP：25／Abs：3／お金：5 アイテム：耐久 隠しアイテム：石	攻略アドバイス：接近すると手に持ったヤリで攻撃してくるが、動きが遅いので容易に避けることができる。
イワノフ 種族・移動：石・突進 出現フロア：10、12～14	HP：30／Abs：3／お金：10 アイテム：石 隠しアイテム：石	攻略アドバイス：体が岩でできているだけあって、非常に硬い。これといった弱点がないので、倒す場合は地道に攻撃を。
ミミック 種族・移動：ミミック・追尾 出現フロア：6、9	HP：45／Abs：3／お金：10 アイテム：ドランの羽根 隠しアイテム：リペアの粉	攻略アドバイス：アイテムの入った宝箱と見わけがつかないのが難点。攻撃力が高いので、正面から近づかないように。
マスタージャケット 種族・移動：不死・追尾 出現フロア：7、10～13	HP：50／Abs：5／お金：7 アイテム：ビンビンドリンク 隠しアイテム：リペアの粉	攻略アドバイス：ガイコツ兵の強化版ともいえるモンスター。冷と風属性にやや強く、聖属性に弱い。攻撃は聖属性で。
ドラゴン 種族・移動：恐竜・追尾 出現フロア：11、13～14	HP：60／Abs：5／お金：15 アイテム：聖 隠しアイテム：炎の魔石	攻略アドバイス：有効なのは冷属性攻撃。反対に炎属性の攻撃はほとんど効かないので、戦うときは属性チェンジを。
キングミミック 種族・移動：ミミック・追尾 出現フロア：12、14	HP：60／Abs：4／お金：20 アイテム：宝箱のカギ 隠しアイテム：脱出の粉	攻略アドバイス：ミミック強化版モンスター。攻撃力が高いうえ、これといった弱点もない。正面からの攻撃は禁物。

ボス・神獣ドラン

■空中からのファイアーブレスに注意

背に翼を持つドランは、常に空中を飛び回っており、地上にいる操作キャラクター目がけてファイアーブレスを放ってくる。この攻撃は左右に動き回ることで回避できるが、炎の玉が地面にヒットした場合は、そこに巨大な穴が開く。この穴に落ちると、大ダメージを受けるので、回避するときは地面の状況にも注意すること。

ファイアーブレスが地面にヒットすると、このような穴ができる。落ちないよう注意しよう。

■まずはパチンコで撃ち落とそう

空中にいるドランはシャオのパチンコで攻撃すれば地上に降りてくるので、まずはシャオにチェンジし、ドランを撃ち落とすことからはじめよう。地上に降りてきたら、トアンの必殺技で攻撃すればよい。ただし、一定時間が経過すると、ドランは再び空中に戻ってしまうので、降りてきたらすばやく攻撃すること。また、ドランは獣の種族に属し、その属性抵抗は冷気に弱く聖に強いと設定されている。より多くのダメージを与えるためにも、トアンの武器には「獣」と「冷」のアタッチメントを装着し、属性を冷気に変更しておこう。

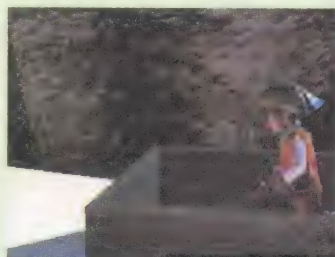
空中にいるドランは常に動いているので、攻撃を当てにくい。必ずロックオンを。

必殺技は、WHpを大量に消費するので、「リペアの粉」を複数ストックしておこう。

神獣ドラン・データ
種族：獣／移動：飛行
HP：150／防御：10／硬さ：20
Abs：10／お金：0
弱点：氷／耐性：聖

In quest of the jewel 裏フロア

神獣の洞窟にある裏フロアには、「トロッコの油」を使って入ることになる。裏フロアでは、モンスターの強さが2倍になるかわりに、倒したときに得られるAbsとお金も倍になる。宝石を探しにいくときは、これらをより多く獲得できるモンスターがいるフロアへ行き、ついでにお金とAbsを稼ごう。

神獣の洞窟で狙い目なのが、地下1～3、10、13階の裏フロア。地下1～3階では獲得Absが多いマスタージャケットを、10階と13階では多額のお金を落すキングミミックを集中的に倒していくようにしたい。どちらも手強い相手なので、実際に戦うのは、次に訪れるマタタギの里で入手できる防御力とHPをアップさせるアイテムで、キャラクターを強化してからにしよう。

さびついたトロッコに「トロッコの油」を使用すれば、このように移動できるようになる。

ただでさえ攻撃力の高いキングミミックは、裏フロアではさらに脅威となる。

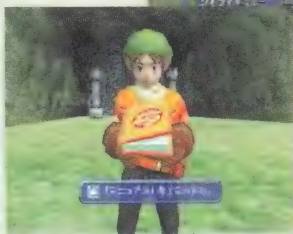
◆◆◆◆◆◆◆◆出現モンスター◆◆◆◆◆◆◆◆

フロア（名称）	モンスター
地下1階　死者の嘆き	ガイコツ兵、ゴースト、マスタージャケット
地下2階　死者の嘆き	ガイコツ兵、ゴースト、マスタージャケット
地下3階　死者の嘆き	ガイコツ兵、ゴースト、マスタージャケット
地下5階　神獣の宝物庫	ミミック、キングミミック
地下6階　石像の部屋	スタチュー
地下7階　猪突猛進	トッシーン、イワノフ
地下9階　コウモリの巣	洞窟コウモリ
地下10階　神獣の宝物庫	ミミック、キングミミック、イワノフ
地下11階　お化け屋敷	ゴースト、ミミック、マスタージャケット
地下12階　竜の穴	洞窟コウモリ、ドラゴン
地下13階　神獣の宝物庫	ミミック、キングミミック
地下14階　落石注意	イワノフ

ジオラマモード ノルン村

入手した順にパーツを配置

ノルン村の再建は、住人がいる建物パーツと「ドランの風車」をコンプリートし、ジオラマ上に配置すれば完成する。入手した順に各パーツを配置していけば自動的にクリアでき、また住人からのリクエストも比較的わかりやすいものばかりなので、まずはここでジオラマモードの基本について覚えていこう。ちなみに、ダンジョンから初めてアトラを持ち帰ったときには、精霊王からパーツ配置に関するレクチャーを受けるイベントが発生する。

ノルン村の北側に村長の家が、東側に神獣の洞窟への入り口がある。

精霊王のレクチャーイベント後、マニュアルがもらえ、以降使えるようになる。

■冒険必須アイテムを補充してくれる村長

このエリアの攻略は、唯一破壊をまぬがれた村長の家を訪れることからはじまる。村長は初訪問のときに、神獣の洞窟に入るために必要な「洞窟のカギ」をくれるが、それ以外にも冒険に必須なアイテムを無料で提供してくれる。もらえるアイテムは、「パン」「おいしい水」「リペアの粉」「脱出の粉」「毒消しドリンク」の5つ。いずれもひとつずつしかもらえないが、消費すれば必ず補充してくれる。武器のWHp残量が少ない場合は、もらったアイテムで即回復し、ストック用の「リペアの粉」を再度補充してもらおう。

これらのアイテムがあれば、探索は可能だ。

■もらえるのはショップが開くまで

村長からのアイテムの提供は、ノルン村のショップ・爺さんの馬車を復活させるとストップする。以降、アイテムの補充はショップでお金を払って購入しなければならないので、少しでもお金を節約したいなら、爺さんの馬車をギリギリまで配置しないでおこう。また、ポケット内にもらえるアイテムが存在していると、村長はそのアイテムを補充してくれない。ひとつでも多くのアイテムをストックするためにも、ジオラマ上にある宝箱は、村長にアイテムをもらってから取りにいくようにしよう。

ショップを復活させる前に、所持金を増やそう。

ノルン村構成パーツ

マッチョの家

住人：マッチョ＆コマッチョ

〈コンプリート特典：ストーンブレイカー〉

マッチョの家は、必要パーツがすべて地下1～2階で手に入るため、一番最初にコンプリートすることができる。マッチョ・コマッチョ兄弟は、「ねぇねぇ」の会話で戦闘に関するアドバイスをしてくれるので、必ず一度は聞いておくように。初期状態では、彼ら以外のすべてのパーツ穴が、「？」マークとなっている。まずはふたりの兄弟を復活させよう。

マッチョからのリクエスト

「男は戦いに生きるのが基本だ」

家の配置についてリクエストしてくるのは、弟マッチョ。彼らは体を鍛えることに人生のすべてを賭けているらしいので、いつでもモンスター相手にトレーニングができるよう、神獣の洞窟の入り口付近に家を配置してあげよう。このとき、洞窟入り口から4マス（1マス＝カーソル1個ぶん）以内に家を配置すれば、リクエストの条件を満たしたことになる。

リクエストを満たすなら、マッチョの家はこのあたりに置くしかない。

トアンの家

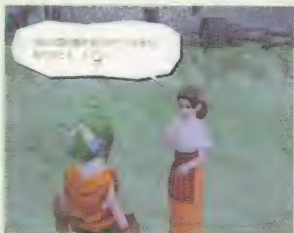
住人：レネ

初期状態で「？」マークとなっているのは、「煙突」と「二階倉庫」が入るパーツ穴。コンプリートすると、迷ったネコ・シャオが家族の一員となるイベントが発生し、その後シャオに「へんげの秘水」を使うと人間に変身してトアンの仲間になる。「迷ったネコ」のアトラは、地下8階のシーダ戦後フロア内に出現するので、忘れずに入手しておくこと。

〈コンプリート特典：シャオが家族の一員になる〉

レネからのリクエスト

「窓から太陽の光が差しこんで目を覚ますって、すてきじゃないかしら」

少しわかりにくいリクエストだが、これはトアンの家の窓を太陽が昇る東に向けて配置すれば条件が満たされる。ただし、家の前になんらかの障害物があると太陽の光が届かなくなるので、周囲には何も置かないよう注意しよう。配置の際の目安となるのは村長の家。この家と逆の方向に入り口を向けて配置すればよい。

要望が満たされたことを喜ぶレネ。きっとトアンもうれしいに違いない。

クロードの家

住人：クロード

〈コンプリート特典：せっけんorキャンディー〉

初期状態では「お菓子の箱」のパーツ穴が「？」マークになっている。クロードの家のコンプリートイベントは、発生させた時間によってイベント内容ともらえるアイテムが変化し、朝だと「キャンディー」が、夜だと「せっけん」が入手できる。前者はわらしべアイテム（P63参照）だが、次のエリアでも手に入るので、ここで入手する必要は特にない。

クロードからのリクエスト

「やっぱ、家の場所は、うまいもんの匂いがするところがいいかなぁ」

食いしん坊のクロードの要望は、彼の家を料理上手なオルネットの家の近くに配置することで叶えられる。ただし、オルネットの家はダンジョン後半部でなければ入手できないので、クロードのリクエストを満たせるのはそのあととなる。配置するときは、オルネットの家から4マス以内に置いてあげよう。

これくらいの位置に配置すればリクエストは満たされたことになる。

ペイジの家

住人：ダイク＆ペイジ

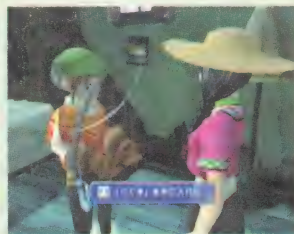
サ ク
ランプ
小 屋
車 輪
ダイク
ペイジ

〈コンプリート特典：ポケット〉

トアンの幼なじみが住むペイジの家で「？」マークとなっているのは、「車輪」と「ランプ」のパーツ穴。ペイジをのぞくすべてのパーツはダンジョン前半部で入手できるが、肝心の「ペイジ」パーツは後半部でしか得られない。しかし、ペイジの父・ダイクは爺さんの馬車のコンプリートイベント（次ページ参照）に関わる人物なので、先に配置しておこう。

ダイクからのリクエスト

「オレが釣り好きなの知ってるだろ?」

家の配置についてリクエストしてくるのは、ペイジの父・ダイク。彼は趣味の釣りをいつでも楽しめるような環境を望んでいるので、家の近くには「池」を配置してあげよう。家から2マス以内に「池」を置けば、リクエストは満たされたことになる。池ではトアンが釣りをすることも可能だが、そのためには「つり竿」を入手しておかなければならない（詳細はP84参照）。

実際に釣りができるようになるのは、オルネットの家を完成させてから。

爺さんの馬車

住人：オッド爺さん

〈コンプリート特典：ショップが開く〉

ショップリストA

商品	価格	商品	価格
パン	20	ドランの羽根	50
ふつうの水	10	攻撃＋1	300
リペアの粉	20	耐久＋1	260
脱出の粉	20	炎	300
変わり身の粉	50	聖	300
復活の粉	100	ディノスレイヤー	300
毒消しドリンク	80	金のノベ板	1000
ばくだん	80		

ショップリストB

商品	価格	商品	価格
パン	20	変わり身の粉	50
ふつうの水	10	復活の粉	100
リペアの粉	20	毒消しドリンク	80
脱出の粉	20	金のノベ板	1000

初期状態で「？」マークになっているのは、「グッズ」と「看板」のパーツ穴。オッド爺さんのコンプリートイベントと特典は、その時点でダイクが復活しているか否かで内容が変化する。どちらの場合もショップ自体は利用できるようになるが、ダイクが復活していると、扱う商品がショップリストAのものに、復活していないとショップリストBのものになる。

爺さんの馬車を配置するタイミングは、村長からのアイテム提供をいつまで受けるかで変わってくるが、品ぞろえの悪いショップリストBにするメリットはほとんどないので、特にこれといった理由がない場合は、ダイクを復活させてから配置するようにしよう。

ダイクがいれば彼がショップ案内の看板を取りつけてくれるのだが……。

ダイクがいない場合はオッド爺さんがこれを行ない、腰を痛めることに。

オッド爺さんからのリクエスト

「店がはんじょうするには、周りに家がないといかんのう」

オッド爺さんのリクエストは、彼の馬車の周りに複数の家を配置することで叶えられる。村唯一のショップなので、みんなが利用できるよう、にぎやかな場所に配置してあげよう。このリクエストは、爺さんの馬車から2マス以内に、2軒以上の家を配置すれば満たされるのだ。

リクエストを満たすには、このように民家と民家のあいだに配置すればよい。

ローラの家

住人：ローラ&ジーナ

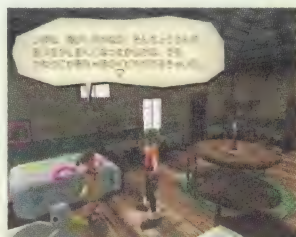
〈コンプリート特典：ドランの羽根〉

ローラの家で「？」マークとなっているのは、「小屋」と「三輪車」のパーツ穴。前者はローラから、後者はその娘ジーナから該当パーツを聞き出すことができる。ローラは「ねぇねぇ」の会話から村長の悪口を、ジーナはトアンへの愛のメッセージを語ってくれるので、興味があればぜひ聞いてみてほしい。この家のパーツはすべてダンジョン後半部で入手できる。

ローラからのリクエスト

「うちが、村長の家から離れてると助かるね」

家の配置についてはローラがリクエストを出してくる。彼女は村長が己の役目もロクに果たさずに機械いじりばかりしているのが気に入らないらしく、村長の家から聞こえる機械の騒音に迷惑している。うるさくて眠れないということなので、両者の家を離してあげよう。このリクエストは、ローラの家を村長の家から4マス以上離れたところに配置すればクリアとなる。

リクエストを満たすと、今度はジーナが母のいびきに迷惑することになる。

オルネットの家

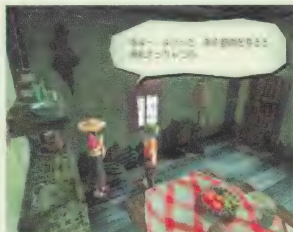
住人：オルネット&カール

〈コンプリート特典：つり竿〉

初期状態で「？」マークとなっているのは、「ランプ」と「小屋」のパーツ穴。オルネットは食いしん坊のクロードが自分の家を近くに配置してもらいたがるほどの料理上手で、弟カールとともにふたり暮しをしている。なお、オルネットの家のコンプリートアイテム、「つり竿」をゲットすれば、晴れて釣り場で魚釣りを楽しむことができるようになる。

オルネットからのリクエスト

「あの筋肉兄弟、いるじゃない。にがてなのよねぇ～、あーゆータイプ」

家の配置についてリクエストを出してくるのはオルネット。一緒のベッドで寝ているというマッチョ兄弟を嫌っているようで、自分の家と彼らの家を遠ざけることを希望している。このリクエストをクリアするには、オルネットの家をマッチョの家から4マス以上離れたところに配置すればよい。

オルネットは、筋肉ムキムキのマッチョ兄弟のことがかなり嫌いらしい。

オババの家

住人：オババ

〈コンプリート特典：預かり所になる〉

オババの家で「？」マークとなっているのは、「ベンチ」と「つぼ」のパーツ穴。ノルン村在住歴が長いオババは、「ねぇねぇ」の会話で、村人たちに関するさまざまな情報を教えてくれる。また、家を完成させると、預かり所として機能するようになるので、各パーツを集めたらすぐに配置して、アイテム類をいつでも預けられるようにしておこう。

オババからのリクエスト

「うちは、ドランの風車の羽根の正面にしておくれ」
「どうかドランさまを救っておくれ」

オババのリクエストはふたつ。ひとつは家の配置に関することで、これはオババの家をドランの風車から2マス以内の場所に、入り口を羽根の正面に向けて配置すればクリアとなる。もう一方のクリア条件は、神獣ドランを正気に戻すこと。これは神獣の洞窟最深部でのボス戦に勝利すれば達成される。

ドランの風車からの風が当たるような場所、つまり風車の正面に配置しよう。

ドランの風車

ドランの風車に「？」マークのパーツ穴はない。コンプリートすると、ドランの風車が動き出すイベントが発生し、風車内に「ツノのついたカギ」が入った宝箱が出現する。これは神獣の洞窟・地下15階のボスフロアに入るために必要なカギなので、必ず入手しておくこと。

〈コンプリート特典：ツノのついたカギ〉

その他

小さな風車1、2、3、木、川、みち、はし

川でドランの風車を囲んでも可。

このように道を配置してもよい。

これらのパーツは、ノルン村コンプリートにも住人からのリクエストにも一切関わりがない。配置しなくても物語は進行するので、置く置かないは村のレイアウト次第ということになる。配置するときは、各住人の要望を満たしたうえで、じゃまにならないよう置いていこう。

Area1●ジオラマモード／ノルン村～神獣の洞窟 宝箱出現リスト

条件	アイテム	場所
地下1階クリア後	パン	トアンの家・外
	パン	マッチョの家・外
	パン	クロードの家・外
地下2階クリア後	おいしい水	マッチョの家・外
	ばくだん	クロードの家・中
	おいしい水	オルネットの家・外
	ミミー	オルネットの家の家畜小屋
地下3階クリア後	ビーストバスター	ペイジの家・外
	早さ	クロードの家・中
	ひょうたん	村長の家・中
地下4階クリア後	攻撃	マッチョの家・中
	ストーンブレイカー	ペイジの家・中
	魔力	オババの家・中
	ひょうたん	オルネットの家の家畜小屋
地下5階クリア後	トゲッチ	オルネットの家・外
	早さ	爺さんの馬車
	ふんわりドーナッツ	爺さんの馬車
	炎	ドランの風車・中
地下6階クリア後	早さ	マッチョの家・中
	おいしい水	クロードの家・外
	アンデッドバスター	オババの家・中
地下7階クリア後	リペアの粉	トアンの家・中
地下8階クリア後	パン	トアンの家・馬小屋
	スカイハンター	ペイジの家・中
	ビーストバスター	クロードの家・中
	ディノスレイヤー	オババの家・外
	プラントバスター	オルネットの家・中
	魔力	ドランの風車・中
	リペアの粉	オルネットの家の家畜小屋
	エデンの果実	村長の家・中
地下9階クリア後	エデンの果実	トアンの家・外
	耐久	マッチョの家・中

条件	アイテム	場所
地下9階クリア後	おいしい水	ローラの家・中
	風	ドランの風車・中
地下10階クリア後	攻撃	トアンの家・中
	リペアの粉	トアンの家・馬小屋
	ひょうたん	ローラの家・外
	強化の粉	オババの家・中
	ディノスレイヤー	オルネットの家・中
	聖	ドランの風車・中
	エデンの果実	オルネットの家の家畜小屋
	呪いよけ	村長の家・中
	お魚キャンディー	池
	ふんわりドーナッツ	ドランの風車・外
地下11階クリア後	耐久	マッチョの家・中
	パン	ローラの家・中
	強化の粉	ローラの家・中
	ひょうたん	オババの家・外
	稲妻	ドランの風車・中
地下12階クリア後	ひょうたん	トアンの家・外
	パン	トアンの家・中
	ひょうたん	トアンの家・馬小屋
	エデンの果実	ローラの家・中
	アンデッドバスター	ペイジの家・外
	リペアの粉	ペイジの家・中
	チーズ	クロードの家・中
	リペアの粉	オババの家・中
	攻撃	ドランの風車・中
	ポケット	村長の家・中
地下13階クリア後	早さ	ローラの家・外
	エデンの果実	ドランの風車・中
	お魚キャンディー	ドランの風車・外
地下14階クリア後	おいしい水	トアンの家・中

ONE POINT ADVICE

オール100%で“風車斬り”を習得

ジオラマ達成率をすべて100%にすると、神獣ドランが現れ、村を完全に復活させた褒美として、トアンに“風車斬り”を教えてくれる。

風車斬りは、攻撃時に○ボタンを押し続け、トアンの体が2回光ったところで○ボタンを離せば発動される技で、その攻撃範囲は接近した周囲の敵すべてにダメージを与えられるほど広い。初めから使える必殺技同様、使用したときはWHpを多めに消費してしまうが、以降の戦闘で非常に役に立つ技なので、なるべく習得しておくようにしたい。

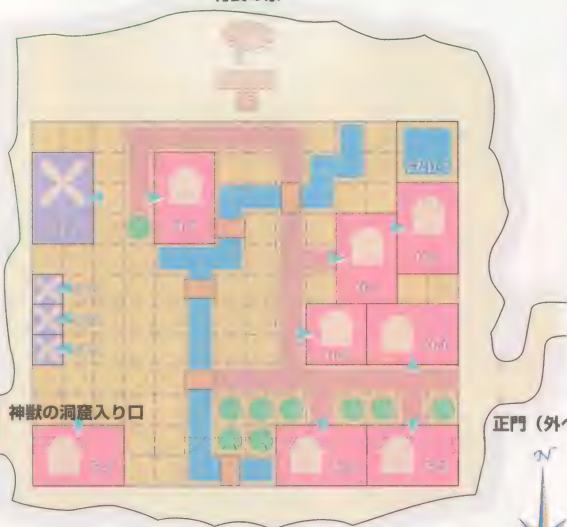
地面から剣を回転させて空中へジャンプするので、低空にいるモンスターにも攻撃をヒットさせることが可能だ。複数のモンスターに囲まれたときにも有効。

【コンプリート例】

村長の家

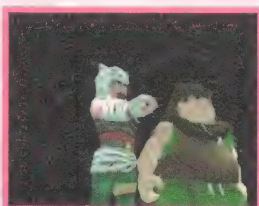
神獣の洞窟入り口

正門（外へ）

N

H－1：マッチョの家
H－2：ローラの家
H－3：オルネットの家
H－4：クロードの家
H－5：トアンの家
H－6：ペイジの家
H－7：オババの家
H－8：爺さんの馬車
GND－1：池
ST－1：ドランの風車
ST－2：小さな風車1
ST－3：小さな風車2
ST－4：小さな風車3

Area2

マタタギの里～白ひげふくろうの森

神獣ドランから不思議な地図をもらったトアンは、
月の民が住むという町ブラウンプーへの道を求め、
長老ジュラクの住むマタタギの里へとやってきた。
だが、マタタギの里もまた、魔神によって壊滅されていた。
ブラウンプーの情報を手に入れるため、そしてマタタギの里を再建するため、
トアンはアトラが飛び散った白ひげふくろうの森を探索することになる。
ここでは、マタタギの里の英雄フドウの息子・ゴローが仲間入りをする。

Event Flow

ジュラクに会いに行く

精霊王と再会
ジュラクのすみかで枯れたジュラクを発見すると精霊王が登場。ジュラクを復活させるには魔神に分断された川をつなぐ必要があると言われる。

「川」を求めて白ひげふくろうの森へ
白ひげふくろうの森に飛び散った「川」のアトラを集めるため、精霊王が森への入り口を開けてくれる。

途切れた川をつなぎ、ジュラクを復活させる

なわばり1～8で「川」を集める
全部で8つある「川」のアトラを回収し、マタタギの里の滝つぼからジュラクの洞窟までのあいだをつなぐと、枯れたジュラクが復活する。

ゴローと戦い、「ハンターの耳かざり」を入手する
ジュラクの言葉は「ハンターの耳かざり」がなければ理解できない。このアイテムを持つのはマタタギの里に住む少年、ゴロー。彼の家に行くと、デュエル戦闘が発生。これに勝利すると「ハンターの耳かざり」を入手することができる。

なわばり9にてキラースネークを倒す

ジュラクから「ヘビキリの剣」をもらう
「ハンターの耳かざり」を使ってジュラクと会話をすると、ジュラクは復活させてくれたお礼にと「ヘビキリの剣」をくれる。キラースネークはこの剣がなければ倒すことができない。

カカオから「へんな音色の笛」をもらう
カカオの家を完成させると、「へんな音色の笛」を入手できる。この笛をキラースネークの巣の前で奏でると、キラースネークが登場し、デュエル戦闘が発生する。

ゴローを仲間にする

ゴローに「骨のくびかざり」を渡す
キラースネークとのデュエル戦闘をクリアすると、「骨のくびかざり」を入手できる。これをゴローに渡すと、ゴローがトアンの仲間になる。これでなわばり9以降の攻略が可能となる。

「三日月草のタネ」と「太陽のしずく」を手に入れる

きのこハウスを完成させる
どちらもきのこハウスを完成させると入手できる。「太陽のしずく」は「二階」パーツを装着させることで出現する宝箱アイテム。このふたつをなわばり17の入り口で使うと、ボスフロアへ行けるようになる。

なわばり17にて森の番人マスターウータンと対決

マスターウータンとの戦闘に勝利する
戦闘に勝つと、魔神に狂わされていたマスターウータンが正気に戻り、ブラウンプーの村への道を開けてくれる。

ブラウンプーの村へ行く

村長ネムに月の民に関する情報を聞く
ブラウンプーの村民たちに話を聞くと、月へ行くのに必要な「月のオーブ」の情報を教えてもらえる。しかし、それは村にはない。オーブを求めてクィーンズへ。

マタタギの里を再建するために

マタタギの里を構成するパーツは全部で133個。そのうちの15個が、オプションパーツが付加されるジオラマパーツとなっている。また、ダンジョンクリアのカギとなるパーツは、枯れたジュラクを復活させるのに必要な「川」と、なわばり9のキラースネークをおびき寄せる「へんな音色の笛」が入手できる「カカオの家」、ボスフロアへ入るために必要な「三日月草のタネ」が手に入る「キノコハウス」の3つ。さらにマタタギの里中央にあるゴローの家でも重要なイベントが起こるので覚えておこう。

【マタタギの里全図】

◆◆◆◆◆◆◆◆◆失われたパーツ◆◆◆◆◆◆◆◆◆

A……白ひげふくろうの森　なわばり1～9　B……白ひげふくろうの森　なわばり10～17

パーツ名	入手ブロック
パオの家	A
たいまつ	A
看板	A
階段	A
洗濯物	A
パオ	A
ー	ー
カカオの家	A
たいまつ	A
看板	A
階段	A
洗濯物	A
小屋	A
カカオ	A
白ひげショップ	A
たいまつ	A
看板	A
入り口	A
白ひげ入り口	A
ヒゲール	A
ー	ー
ブンブクの家	A
たいまつ	A
看板	A
階段	A
小屋	A
ブンブク	A
クルル	A

パーツ名	入手ブロック
バロンの家	A
たいまつ	A
看板	A
屋根	A
枝	A
長老バロン	A
ー	ー
カイとモモの家	B
たいまつ	B
看板	B
階段	B
小屋	B
カイ	B
モモ	B
クスクスの家	B
たいまつ	B
看板	B
草	B
クスクス	B
ー	ー
ー	ー
ガブの家	B
たいまつ	B
看板	B
骨	B
樹	B
ガブ	B
ー	ー

パーツ名	入手ブロック
キノコハウス	A
たいまつ	B
看板	B
二階	B
ベランダ	B
ロウ	B
アニー	A
井戸1	A
たいまつ	A
階段	A
屋根	A
バケツ	A
井戸2、3	B
たいまつ	B
階段	B
屋根	B
バケツ	B
水車1	A
たいまつ	A
車	A
水車2、3	B
たいまつ	B
車	B
大地A、B	A
木×2組(10個)※	A/B
川×8組(40個)※	A
はし×1組(5個)※	A

※木、川、はしはダンジョン内で回収すると1組で5個取得できる。なお、木はA/Bふたつのブロックから入手できる。

クエストモード 白ひげふくろうの森

白ひげのふくろうたちが管理する静かな森

白ひげふくろうの森は全17フロアで構成されており、なわばり9で中間イベントが、なわばり17でボス戦が発生する。内部は暗く、樹木がじゃまをして戦闘中に画面が見づらくなってしまう場合も多いため、できるだけ視界の広い場所で戦うようにしよう。また、なわばり9のゲート前にあるしかけは、のちに仲間になるゴローでなければ突破できないことを覚えておこう。

リミテッド・シャオ&ゴロー

固定のリミテッドゾーンはなわばり4のシャオリミテッドと、なわばり12のゴローリミテッド。さらに、Absや渇きリミテッドがランダムで発生する。なお、まだゴローの操作になれていない場合は、ゴローリミテッド用に攻撃アイテムを大量に用意しておくとよいだろう。攻撃アイテムはAbsリミテッドが発生した際にも役立ってくれる。

新たな仲間・ゴロー

ゴローの初期装備「木づち」は攻撃力こそ高いが、攻撃スピードに難があるため、トアンと同じ感覚で使っていると一方的にダメージを受けてしまう。これはゴローの装備武器すべてに共通する特徴なので、まずは彼が仲間になった時点で、攻撃時のクセと戦闘のコツをつかんでおこう。練習はモンスターが弱い神獣の洞窟で行なったほうがよい。

スイッチがある扉は、ゴロー専用のしかけ。手持ちの武器でスイッチを叩けば、扉が開く。

◆◆◆◆◆◆フロア構成◆◆◆◆◆◆

ゲートキー：赤い木の実、光る石、とんがりマロン
扉のカギ：ひげのカギ
裏フロアのカギ：太陽のしずく

フロア	内容
なわばり1	裏フロアあり
なわばり2	裏フロアあり
なわばり3	裏フロアあり
なわばり4	シャオリミテッド　裏フロアあり
なわばり5	裏フロアあり
なわばり6	裏フロアあり
なわばり7	裏フロアあり
なわばり8	裏フロアあり
なわばり9	デュエル：VSキラースネーク
なわばり10	裏フロアあり
なわばり11	裏フロアあり
なわばり12	ゴローリミテッド　裏フロアあり
なわばり13	裏フロアあり
なわばり14	裏フロアあり
なわばり15	裏フロアあり
なわばり16	裏フロアあり
なわばり17	ボス戦：VS森の番人マスターウータン

発生イベント　なわばり9でデュエル戦闘

なわばり9ではキラースネークとのデュエル戦闘が発生する。マタタギの里の自称吟遊詩人カカオからもらった「変な音色の笛」をなわばり9の穴の前で使うと、キラースネークが顔を出し、デュエル戦闘がスタートするのだ。このとき、ジュラクからもらえる「ヘビキリの剣」を装備していないと、キラースネークが登場した瞬間、何もできないまま飲みこまれ、デュエル自体が発生しなくなるので注意すること。戦闘をクリアするとゴローを仲間にするのに必要な「骨のペンダント」を手に入れることができるようになる。

キラースネークに戦いを挑む前に、ジュラクを復活させ、「ヘビキリの剣」をもらっておこう。

なわばり9　VSキラースネーク

コマンド：↑→△→○→➡→△→×→○→○

入手できる武器　オススメはスティーブと大富豪ハンマー

下のリストの中で特に注目したいのは、シャオ専用の「スティーブ」。この武器には、ロックオン時に武器自体がしゃべるという不思議な能力が備わっており、ときにモンスターの弱点を教えてくれることがある。また、ゴロー専用の「大富豪ハンマー」は、モンスターを倒したときに得られるお金が倍になるので、お金を稼ぎたいときに役に立つ。

ロックオンするとしゃべり出す「スティーブ」。モンスターの弱点を聞き出そう。

◆◆◆◆◆◆入手可能な武器・追加分◆◆◆◆◆◆

名前	WHp	Abs	攻	耐	速	魔力	入手しやすさ
白ヒゲの剣	50	65	20	18	70	12	★★
バスタードソード	57	60	24	40	50	0	★★★
月影刀	40	68	28	20	70	14	★
スティーブ	50	58	16	48	60	0	★★★★
鉄のハンマー	50	40	20	40	20	0	★★★★★
マジカルハンマー	55	58	24	34	45	10	★★★★★
大富豪ハンマー	55	58	30	35	14	0	★★★★
亀の甲羅	55	58	28	40	45	0	★★★★

※表内の★は武器の入手率をあらわす。数が多いものほど手に入れやすい。

入手可能な武器・継承分

バゼラード	クリスナイフ
グラディウス	シャムシール
鉄のパチンコ	骨のパチンコ
盗賊のパチンコ	

※上記の武器の詳細データについてはP180を参照のこと。

出現モンスター ―― 炎属性、風属性に弱いモンスターが多い

神獣の洞窟とは打って変わって強敵ぞろいのダンジョンとなっている。特に複数の敵に囲まれたときは注意が必要で、敵を1体ずつ通路などにおびき寄せ、常に1対1の状況を作ってから戦うようにしたい。

森だけに植物系のモンスターが多いが、これらのモンスターは炎属性の攻撃に弱いという特徴を持っているので、武器属性を炎にして攻撃すると効果的だ。また、小人の姿をしたサーズ、フライ、ウェン、サタデイ、マンデイ、チューズ、サンデーは全員風属性の攻撃に弱い。覚えておこう。

サーズたちは、ときおり体当たりをした瞬間にお金を盗むことがある。盗まれたお金は倒せば戻ってくる。

要注意モンスター

チューズ
すばやい吹き矢攻撃に毒効果あり

遠方から毒効果を持つ吹き矢で攻撃してくるのだが、攻撃のスピードが速く避けるのが難しい。ロックオンぎりぎりの距離から常に移動しつつシャオで攻撃するか、トアンで接近して連続で攻撃し、一気に倒したい。ただし、近づくと盗み効果のある体当たり攻撃をしかけてくるので注意。

チューズが出現するフロアに行く前には、「毒消しドリンク」を大量に用意。

魔女イルザ
投げつけるリンゴに毒効果あり

スピードこそ速くないが、毒効果を持つリンゴを投げつけてくる。近づいて攻撃しようとすると、突然テレポートして画面から消え、数秒経つと消えた場所のすぐそばに現れるという動きをする。背後に出現されるとやっかいなので、その場合は少し離れて再び出現するのを待とう。

ゴローリミテッドでは、魔女イルザが最大の強敵となる。事前に入念な準備を。

ツチホル
近づけば突進攻撃で大ダメージ

通常は土の中を進んでいるが、近づくと連続で体当たりをしかけてくる。突進して来る前にシャオのパチンコで倒してしまうのがベスト。また、距離が離れるとストップ効果を持つブレスを吐いてくるが、そのときだけ近づいて剣やハンマーで攻撃してもよい。突進されたら、即逃げよう。

ツチホルは硬いので、攻撃力が低い武器だと戦闘が長引くことになる。

おおかみ男
攻撃力の高さが脅威

なわばり14と16にしか登場しないが、攻撃力が非常に高いため一撃で大ダメージを食らってしまう。常に間合いをはかり、敵の攻撃を避けた直後にこちらの攻撃を当てるようにしていこう。その際は、装備武器の属性を、おおかみ男の弱点である聖に必ず変えておくようにしたい。

威力の高い攻撃だが、動きがさほど速くないので、容易に回避できるはず。

モンスターデータ

名前	種族・移動	出現フロア	HP／Abs／お金	アイテム	隠しアイテム	攻略アドバイス
人食い草	植物・固定	1〜3、5、10、13	HP：40／Abs：3／お金：5	ふつうの水	ネバネバピーチ	ひとつの場所から動かないので、飛び道具で簡単に倒せる。炎属性に弱いので、攻撃は炎属性の武器で。
サーズ	メイジ・狙撃	1、3〜4、6、15	HP：60／Abs：3／お金：6	ふつうの水	毒消しドリンク	毒効果を持つ飛び道具での攻撃が得意。近づくと体当たりをしてくるので、遠距離用の武器で倒そう。
フライ	メイジ・突進	1、5	HP：60／Abs：3／お金：6	ふつうの水	パン	一定距離まで近づくと、飛び蹴りで攻撃してくる。体当たりされるとお金を盗まれるので注意。
ウェン	メイジ・追尾	1、5、7	HP：60／Abs：3／お金：6	ふつうの水	おいしい水	接近してきてオノで攻撃をしかけてくる。この攻撃はスピードが遅いので、よく見て回避するように。
サタディ	メイジ・追尾	1、6	HP：60／Abs：3／お金：6	ふつうの水	パン	接近時にパンチ攻撃をしかけてくる。攻撃範囲そのものが狭く、出も遅いので、簡単に避けられるはずだ。
フリフリ	植物・追尾	2、4〜6、8、11、13	HP：80／Abs：3／お金：7	毒リンゴ	毒消しドリンク	前に倒れ込むような動作で体当たりをしてくる。炎属性が弱点なので、武器の属性は炎に変更しよう。
マンディ	メイジ・追尾	2、7	HP：60／Abs：3／お金：6	チーズ	おいしい水	接近しつつ、ヤリで攻撃をしてくる。動きが速いので、敵より先にこちらから攻撃をしかけよう。
チューズ	メイジ・狙撃	2、7	HP：60／Abs：3／お金：6	ふつうの水	毒消しドリンク	遠方からは吹き矢攻撃を、近接時には体当たりをしかけてくる強敵。弱点である風属性の武器で攻撃だ。
ホーネット	鳥・飛行	3〜4、6、8、10、12、15	HP：40／Abs：3／お金：7	風	毒消しドリンク	宙返りから繰り出される針攻撃には毒効果あり。相手の動きをよく見て、即座に回避しよう。
サンデー	メイジ・追尾	3〜4、7、14	HP：60／Abs：3／お金：6	ふつうの水	まったりバナナ	回転しながらナイフで攻撃をしかけてくる。攻撃範囲が狭いので、間合いを取りつつ戦おう。
ミミック（ふくろう）	ミミック・追尾	5、8、10	HP：60／Abs：3／お金：6	ドランの羽根	リペアの粉	宝箱と同じ姿をしたモンスター。攻撃力が高いので、常に横に回りこんで攻撃しよう。
魔女イルザ	メイジ・狙撃	6〜8、11〜12、14、16	HP：80／Abs：3／お金：4	魔力	毒リンゴ	遠方から毒リンゴを投げつけて攻撃してくる。リンゴを避けつつ接近し、剣などで攻撃しよう。
ツチホル	獣・地中	10〜13、16	HP：80／Abs：3／お金：7	ミミー	なし	体当たりの攻撃力が高いので、大ダメージは必至。遠方から飛び道具で攻撃するのがベスト。
ハロウィン	植物・追尾	11、14〜16	HP：100／Abs：3／お金：7	パン	ボムナッツ	遠方からは爆弾、近づくとヤリで攻撃してくる。ヤリはすばやいので接近時は反撃に注意すること。
キングミミック（ふくろう）	ミミック・追尾	12、15〜16	HP：100／Abs：10／お金：15	宝箱のカギ	脱出の粉	大きな宝箱に化けたモンスター。攻撃力が高いので、正面きって戦うのは危険。飛び道具で攻撃を。
おおかみ男	獣・追尾	14、16	HP：120／Abs：12／お金：15	早さ	変わり身の粉	攻撃力が高いので、遠方から飛び道具で戦うのがベター。接近戦を挑む場合は、背後から攻撃しよう。

ボス・森の番人マスターウータン

■遠距離からのタネマシンガンに注意

マスターウータンは、敵との間合いが離れると、生い茂る樹木から木の実を取り、それを口に含んで種子をマシンガンのように放ってくる。このタネマシンガン攻撃は、一発ずつの威力こそ低いものの、連続して食らうと大ダメージになってしまう。これを回避するのは難しいので、戦闘時はマスターウータンから離れないようにしたい。

■ゴロー＆トアンで集中攻撃

剣やパチンコで普通に攻撃していたのでは、ほとんどダメージを与えることができない。まずゴローのハンマーでマスターウータンの足を叩き、その痛みでしゃがみこんだところを、トアンの必殺技で攻撃していこう。急所は頭で、直接攻撃できれば大ダメージを与えられる。

また、属性にはこれといった弱点が存在しないので、装備武器はその時点でもっとも数値が高い属性に変更しておくとよい。

接近していれば、タネマシンガン攻撃が発動されることはない。この距離まで離れると危険。

近づけば拳で攻撃してくるが、これは容易に回避することができる。

足を押さえているときがチャンス！　トアンの必殺攻撃でダメージを与えよう。

森の番人マスターウータン・データ
種族：獣／移動：追尾
HP：250／防御：12／硬さ：0
Abs：20／お金：0
弱点・耐性：特になし

In quest of the jewel 裏フロア

白ひげふくろうの森の裏フロアへ入るためのカギは、「太陽のしずく」。より多くのAbsを稼ぎたいのならば、おおかみ男ばかりが登場するなわばり10の裏フロアが最適。裏フロアのおおかみ男は一撃でHPを0にされてしまうほど攻撃力が高いが、1体に対しAbsが12もアップするので武器をレベルアップさせるにはもってこいの敵である。また、アイテム収集をしたいのなら、なわばり12がオススメ。種族が植物の敵ばかり登場するので、炎属性の武器を装備しておけば、楽にアイテムを収集できる。逆に難度が高いのは、なわばり2、6、7、13、14のツチホルまたはチューズが登場するフロア。危険なわりには見返りが少ないので、近づかないほうがよいだろう。

水辺に浮いた葉に「太陽のしずく」を使うと葉が舟に変化。裏フロアへと運んでくれる。

裏フロアのツキホルやチューズは攻撃力が高く表以上の脅威となる。一瞬でやられてしまうことも。

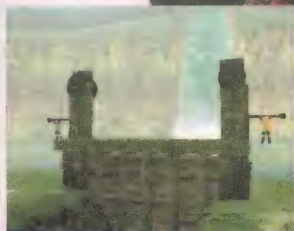
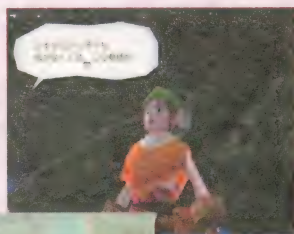
◆◆◆◆◆◆◆◆◆出現モンスター◆◆◆◆◆◆◆◆◆

フロア（名称）		モンスター
なわばり1	蜂の巣	人食い草、ホーネット
なわばり2	もぐらたたき	ツチホル
なわばり3	森のお祭り)	フリフリ、魔女イルザ
なわばり4	ふくろうの宝物	ミミック、キングミミック
なわばり5	ハロウィン祭り	フリフリ、魔女イルザ、ハロウィン
なわばり6	ワライポックル	サーズ、チューズ、マンデー、サンデー
なわばり7	もぐらたたき	ツチホル
なわばり8	ふくろうの宝物	ミミック、キングミミック
なわばり10	おおかみの群れ	おおかみ男
なわばり11	ハロウィン	ハロウィン
なわばり12	植物園	人食い草、フリフリ
なわばり13	小人達のお祭り	サーズ、チューズ、マンデー、サンデー、ハロウィン
なわばり14	もぐらたたき	ツチホル
なわばり15	ふくろうの宝物	ミミック、キングミミック
なわばり16	ワライポックル	サタディ、フライ、サーズ、ウェン

ジオラマモード マタタギの里

まずは「川」をつなげよう

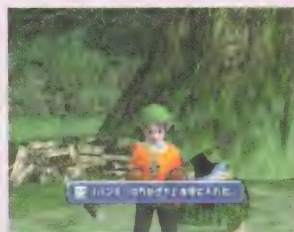
マタタギの里を再建するうえで、一番最初にこなしておかなければならないのが、枯れたジュラクを復活させること。これは、入手した「川」のパーツを滝からジュラクの森までつないでいけばクリアとなる。ジュラクを復活させておかないと、物語は進行しないので、「川」を集めたら何よりも先にこれを行なうように。あとは、住人がいる建物パーツを入手した順に配置していけばOK。すべてがコンプリート・配置された時点で再建は完了となる。

マタタギの里では水を司る精霊のジュラクが魔神の襲撃のためひからびてしまっていた。

どこからともなくワライポックルが現れ、それまで閉じていた水門を開けてくれる。

■「ハンターの耳かざり」を持つ少年、ゴロー

魔神による破壊をまぬがれたゴローの家を訪れると、突如、トアンを魔神の手先と勘違いしたゴローとのデュエル戦闘が発生する。この戦闘に勝利すると、ジュラクの言葉が理解できるようになる「ハンターの耳かざり」が手に入れられるので、ジュラクを復活させる前に必ずこれをこなしておくこと。また、ゴローとのデュエル戦闘には、入力が難しい方向キーななめ上入れのコマンドがある。確実に入力できるよう事前に練習しておこう。

ゴローは、父親を亡くしてから他人と接することを拒否して暮らしてきたので、当初はトアンにも無愛想だが、なわばり9で入手できる「骨のペンダント」を渡すと改心し、ともに戦ってくれるようになる。

突然戦いを挑んでくるゴロー。話を聞いてもらうためには、デュエルに勝利しなくては。

身につけるとジュラクさまの言葉が理解できるようになる「ハンターの耳かざり」。

ゴローの家　VSゴロー　　コマンド：↓→↑→△→↖→○→○

マタタギの里構成パーツ

パオの家

住人：パオ

〈コンプリート特典：エデンの果実〉

初期状態で「？」になっているのは「洗濯物」のパーツ穴。コンプリートのお礼は、手作りの料理と「エデンの果実」。マタタギの里のパーツには「看板」や「たいまつ」など、どの家にも取りつけられる共通のパーツが多いので、「エデンの果実」が早くほしいのなら、先にパオの家を組み立ててコンプリートするとよいだろう。

パオからのリクエスト

「ピーナッツ池の近くだと助かるよ」

ピーナッツ池でひと泳ぎしてから眠るのが大好きというパオ。このピーナッツ池とは、マタタギの里の東側に最初から配置されている池のことで、その側1マス以内にパオの家を配置するとリクエストが満たされる。池の北側か南側かは自由なので、ほかのパーツのじゃまになりさえしなければ、好きなほうに置いてよい。全体のバランスを考えて配置しよう。

ピーナッツ池はマタタギの里にあるつり場のひとつ。もうひとつは滝にある。

カカオの家

住人：カカオ

〈コンプリート特典：へんな音色の笛〉

初期状態で「？」になっているのは、「小屋」のパーツ穴。自称吟遊詩人のカカオの作曲部屋らしい。コンプリートするともらえる「へんな音色の笛」は、なわばり9でキラースネークを呼び出すのに必要なアイテムとなっているので、キラースネーク戦前に必ず入手しておくこと。カカオの家のパーツは、なわばり8まででですべてそろうようになっている。

カカオからのリクエスト

「あえて、言うなら、木々のざわめき…かな？」

自然の声が聞きたい、とわかりにくいリクエストをしてくるカカオ。しかし、条件を満たすのはいたって簡単で、周囲1マス以内に木が4本以上立っていればいいだけ。ほかのキャラクターのリクエストで木が必要になるものはないので、カカオの気がすむまで木を植えてあげよう。なお、木さえ植えておけば家を配置する場所はどこでも構わないようだ。

「木」は、カカオ以外のリクエストには関わってこないパーツになっている。

白ヒゲショップ

住人：ヒゲール

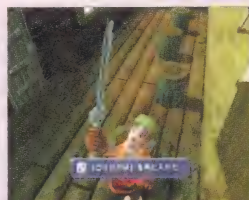
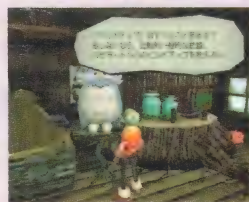
〈コンプリート特典：ショップが開く〉

ショップリスト

商　品	価格	商　品	価格
パン	20	毒消しドリンク	80
チーズ	60	せっけん	100
ふつうの水	10	ドランの羽根	50
復活の粉	100	金のノベ板	1000
リペアの粉	20	ミミー	400
変わり身の粉	50	トゲッチ	400
脱出の粉	20	(白ひげの剣	2500)
プラントバスター	300		

「ミミー」や「トゲッチ」が購入できるのはうれしいが、ひとつ400ギルダと非常に高価。

初期状態での「？」のパーツ穴は、店主のヒゲール専用の入り口「白ひげ入り口」と店の「看板」。コンプリート特典は、白ひげショップの開店となっているが、ほかの村人の評判どおり、一部の商品の値段がやけに高い。なお、ショップの開店時に「白ひげの剣」を持っていない場合に限り、店の取り扱い商品に「白ひげの剣」(販売価格2500ギルダ)が追加される。非常に強力な剣だが、2500ギルダ出してまで必要なものかというと疑問。

また、釣りのエサである「ミミー」や「トゲッチ」も売っているが、どちらも400ギルダと非常に高価なため、よほど資金に余裕がなければ買う必要はない。ただ、ここでしか購入できない品々なのは確かなので、覚えておくとよいだろう。

「白ひげの剣」は、ダンジョンでも入手可能。無理して購入する必要はない。

「バゼラード」のビルドアップ条件を教えてくれるヒゲール。試してみよう。

ヒゲールからのリクエスト

「この店の周りにはすべて、水があること。以上ホ！」

少々わかりにくいが、白ひげショップの周りをすべて川で囲めばOK。ただし、川がショップから少しでも離れるとリクエストは満たされたことにならないので注意したい。1マスのすき間もなく川で取り囲もう。滝からジュラクへとつなぐ川の一部を利用すれば、川パーツを余分に使う必要はない。

店のまわりさえ川に囲まれていれば、どこに配置しても問題はない。

ブンブクの家

住人：ブンブク&クルル

〈コンプリート特典：コウヤクの葉〉

「？」マークになっているのは「小屋」と「たいまつ」のパーツ穴。コンプリート特典の「コウヤクの葉」は、わらしべイベント用アイテム（P61参照）のひとつで、クルルに「キャンディー」を渡すともらうことができる。その場合は、ノルン村のクロードかマタタギの里のクスクスから「キャンディー」をもらっていることが前提となるので注意。

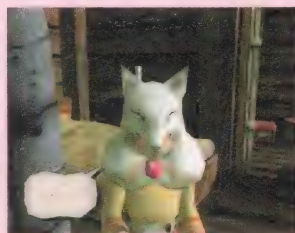
ブンブクからのリクエスト

「そっだな～洗濯が めんどうくせえんだ。水車の近くにしてくれ」

家の配置についてはカカオがリクエストしてくる。「水車」は流れている川の上にのみ設置できるパーツ。マタタギの里には3つの水車があるが、そのうちひとつから3マス以内に家を設置すると条件を満たしたことになる。ちなみに、コンプリート後のメッセージから察すると洗濯物の大半はクルルのおねしょらしい。

無口なククルだが、いつもおねしょをしてブンブクを困らせているらしい。

バロンの家

住人：バロン

〈コンプリート特典：ひょうたん〉

初期状態で「？」マークになっているのは「屋根」のパーツ穴。マタタギの里に雨は降らないらしいのだが、マタタギの村長としての威厳を保つために必要だということ。コンプリートのお礼として、マタタギの里に関する昔話をしてくれるが、どれもあまり役に立たない。だが、帰り際に手渡される「ひょうたん」は魅力。一度は話を聞いておこう。

バロンからのリクエスト

「わしは水の音がめっぽう好きでの、できれば、水の音が聞こえるところがよいのう」

水の音が聞こえる場所ということだが、バロンの耳は歳で遠くなってしまっている。耳が遠くてもよく聞こえるよう、水の音がうるさいくらいの場所、滝のそば3マス以内に設置してあげよう。ちなみにコンプリート後にバロンの家を訪れると、「小川のせせらぎが聞こえる」とのこと。本当に聞こえがよくないようだ。

水の音が聞こえる滝の周辺ならば、どの場所に配置しても問題はない。

カイとモモの家

住人：カイ&モモ

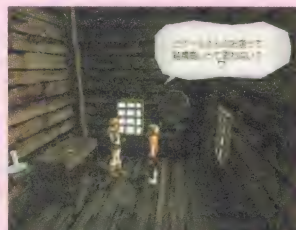
〈コンプリート特典：プラントバスター〉

カイとモモの親子が住む家。初期状態で「？」マークになっているのは「たいまつ」と「看板」のパーツ穴。前者はカイに、後者はモモに家の作り方を尋ねるとパーツをはめられるようになる。コンプリートのお礼は「プラントバスター」。突然カイが家の屋根にのぼって祈りはじめるというイベントの中で、モモから受け取ることができる。

モモからのリクエスト

「私、お買い物が好きなのね。だから、ヒゲールさんとこのお店の近くがいいわね」

カイからのリクエストは特にないため、モモからのリクエストだけを叶えればよい。モモは買い物が好きということなので、白ヒゲショップの側4マス以内に家を配置してあげよう。なお、コンプリート後にカイとモモの家へ行くと、ひとり魔神の妖気を感じているカイの話が聞ける。

買い物好きのモモもついに白ひげショップの暴利に気づいたらしい。

クスクスの家

住人：クスクス

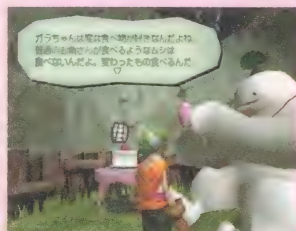
〈コンプリート特典：キャンディー〉

謎の生物、クスクスが住む家。初期状態で「？」になっているパーツ穴は「草」。草を望む理由は、家の屋根がわりになっているこうらの上に生えているとおしゃれだからとのこと。コンプリートすると預かり所を開いてくれるので、手持ちのアイテムが多くなったらぜひ利用しよう。また、「ねぇねぇ」の会話からはマーダンガラヤンの情報が聞き出せる。

クスクスからのリクエスト

「なんかさ、高いところって好きなんだ」

クスクスからのリクエストを満たすには、「大地」のパーツが必要。「大地」をいったん配置し、その上にクスクスの家を配置するとリクエストを満たしたことになる。そのほかの条件は特にないが、「大地」を含めるとクスクスの家は4×4とかなり大きなパーツとなるので、ほかの住人のリクエストを満たすためのじゃまにならないように配置したいところだ。

マーダンガラヤンの大好物という、"からだに悪い食べ物"とはいったい？

ガブの家

住人：ガブ

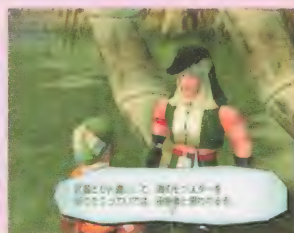
〈コンプリート特典：冷凍マグロ〉

マタタギの里で一番の料理人、ガブの家。初期状態で「？」になっているのは「骨」と「樹」のパーツ穴。会話のほとんどが彼の作る料理に関するもので、コンプリート特典はなんと「冷凍マグロ」。食べることはできないが、ゴローの武器として利用できる。ビルドアップはしないが冷属性と対魚特性が高いので、それらを弱点とする敵に有効だ。

ガブからのリクエスト

「モモさんのおうちのそばに、我が家があると大変喜ばしいがな！」

「ねぇねぇ」の会話から察することもできるが、ガブはモモに好意を抱いているらしく、彼女の家の近くに自分の家を置いてほしいと頼んでくる。このリクエストを満たすなら、モモの家から3マス以内にガブの家を配置しよう。しかし、モモのほうはガブの作る"男の料理"に対しあまりよい印象を持っていないようである。

「包丁」の正しい使い方をレクチャーしてくれるガブ。役に立つのだろうか。

キノコハウス

住人：ロウ＆アニー

〈コンプリート特典：三日月草のタネ〉

なぜか関西弁を操るロウとアニーの夫婦が住むキノコハウス。「？」になっているパーツ穴は「ベランダ」と「二階」。前者はロウから、後者はアニーから家の作り方を聞き出せば該当パーツが判明する。コンプリート特典となっている「三日月草のタネ」は、なわばり17のボスフロアに入るために必要なアイテムなので、もらい忘れのないようにしよう。

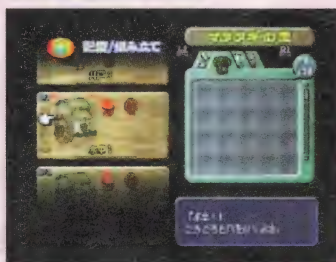
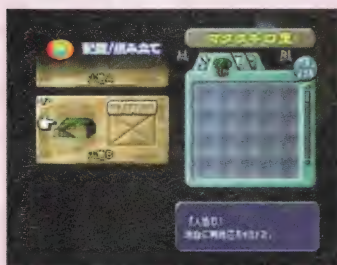
アニーからのリクエスト

「そやね、眺めがよくて、風通しがよくて、あ！高いところがいいわね」

高いところがよいということなので、クスクスの家と同様に「大地」をいったん配置し、その上にキノコハウスを配置してあげよう。「大地」の上に配置さえしてあればリクエストを満たしたことになる。「大地」の配置場所そのものはコンプリート条件に関ってこないので、好きな場所に配置しよう。

「大地A」「大地B」どちらの上に設置してもリクエストは満たされる。

その他　井戸1、2、3、水車1、2、3、木、川、はし、大地A、B

ジュラクさまのもとへ水を運ぶだけでなく、ヒゲールのリクエストとも関わってくる「川」。

「水車」のパーツは全部で3つ。どれにもアイテムが隠されているのでぜひ入手しよう。

クスクスとアニーのリクエストを満たすために欠かせない「大地」のパーツ。

「川」は滝とジュラクの森をつなぐために、「木」はカカオの、「水車」はブンブクの、「大地」はクスクスとアニーの、「川」はヒゲールのリクエストを満たすために、それぞれのパーツが必要となっている。ただし、ヒゲールのリクエストに応えてショップを「川」で囲むと、白ヒゲショップが利用できなくなってしまうので、囲んだ「川」には必ず「はし」を渡っていけるよう設置しよう。

また、それぞれのリクエストを満たしたあとに余ったパーツは、マタタギの里コンプリートや住人のリクエストに関わりがない。特に配置しなくても、ジオラマ達成率は100%になるので、里のレイアウト次第で好きな場所に配置するとよいだろう。「水車」をのぞくその他のパーツには、宝箱も出現しない。

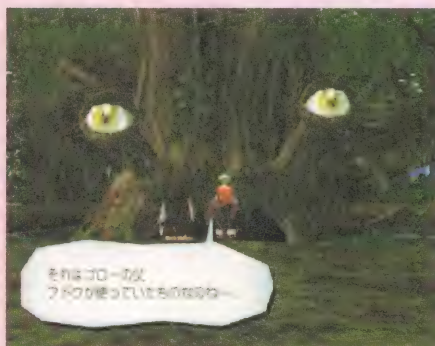
Area2●ジオラマモード／マタタギの里～白ひげふくろうの森 宝箱出現リスト

条件	アイテム	場所
なわばり1クリア後	パン	パオの家・外
	炎	パオの家・中
	パン	ブンブクの家・中
	パン	白ヒゲショップ・外
なわばり2クリア後	メイジスレイヤー	カカオの家・外
なわばり3クリア後	チーズ	ブンブクの家・中
	炎の魔石	白ヒゲショップ・外
なわばり4クリア後	リペアの粉	パオの家・外
	ビーストバスター	パオの家・中
	エデンの果実	ブンブクの家・外
	プラントバスター	バロンの家・外
	ビーストバスター	バロンの家・中
	チーズ	水車1・外
	ひょうたん	白ヒゲショップ・中
	ひょうたん	ジュラクの洞窟・中
なわばり5クリア後	ポケット	ゴローの家・中
	稲妻	カカオの家・外
	チーズ	カカオの家・中
	ひょうたん	水車1・中
	ひょうたん	ゴローの家・外
	エデンの果実	ゴローの家・中
	ふんわりドーナッツ	マタタギの里
なわばり6クリア後	エデンの果実	ジュラクの洞窟・中
なわばり7クリア後	プラントバスター	パオの家・外
	エデンの果実	パオの家・中
	ミミックブレーカー	カイとモモの家・中
	強化の粉	バロンの家・外
	石けん	バロンの家・中
	トゲッチ	クスクスの家・外
	プラントバスター	水車1・中
	ひょうたん	水車2・中
	チーズ	白ヒゲショップ・中
	ごくじょうチキン	ゴローの家・中
なわばり8クリア後	ストーンブレイカー	キノコハウス・中
	プラントバスター	白ヒゲショップ・中
	ミミックブレーカー	ゴローの家・外
	ビーストバスター	ゴローの家・中
	ビーストバスター	ジュラクの洞窟・中
なわばり9クリア後	プラントバスター	カカオの家・中
	聖	ブンブクの家・中
	チーズ	カイとモモの家・中
	ビーストバスター	ガブの家・外
	ごくじょうチキン	ガブの家・中
	毒を無効にするお札	水車1・外
	ひょうたん	水車3・中
なわばり10クリア後	冷気	カイとモモの家・外
	ミミックブレーカー	キノコハウス・中
	メイジスレイヤー	水車2・外
	ばくだん	ゴローの家・外
	スカイハンター	ジュラクの洞窟・中
	ふんわりドーナッツ	マタタギの里
なわばり11クリア後	ときめきチェリー	カカオの家・外
	ひょうたん	バロンの家・中
	エデンの果実	クスクスの家・外
	シーキラー	ガブの家・中
	メイジスレイヤー	キノコハウス・外
	メタルブレーカー	キノコハウス・中
	シーキラー	水車2・中
	チーズ	水車3・外
なわばり12クリア後	風	ブンブクの家・外
	メイジスレイヤー	カイとモモの家・外
	エデンの果実	カイとモモの家・中
	ひょうたん	クスクスの家・中
	エデンの果実	キノコハウス・中
	ネバネバしないお札	水車3・外
	ビーストバスター	水車3・中
	毒消しドリンク	白ヒゲショップ・中
	草まんじゅう	ジュラクの洞窟・中
	お魚キャンディー	マタタギの里
なわばり13クリア後	エデンの果実	ガブの家・中
	呪われないお札	水車3・外
なわばり14クリア後	スカイハンター	ガブの家・外
	パン	キノコハウス・外
	草まんじゅう	ゴローの家・外
なわばり15クリア後	プラントバスター	クスクスの家・中
	お魚キャンディー	マタタギの里
なわばり16クリア後	太陽のしずく	キノコハウス・中

ONE POINT ADVICE

オール100%で「強化の粉」「バトルアックス」をゲット

ジオラマ達成率を100%にすると、ジュラクから「強化の粉」と「バトルアックス」をもらえる。

「強化の粉」はAbsがたまっていなくても、武器をレベルアップさせることができる貴重なアイテムで、レベルアップさせるのに大量なAbsが必要な場合や、急いで武器を成長させなくてはならない場合に活躍してくれる。また、「バトルアックス」はゴロー専用の強力な武器で、成長させていくと最強のオノである「閻魔大王の斧」にビルドアップする。非常に鍛えがいのある武器だといえよう。

ジュラクがくれたゴロー専用武器「バトルアックス」は、ゴローの父親フドウが使っていたものだという。早速、ゴローに装備させてあげよう。

【コンプリート例】

N

ジュラクの森

ゴローの家

白ひげふくろうの森入り口

正門（外へ）

H−1：カカオの家
H−2：キノコハウス
H−3：パオの家
H−4：ブンブクの家
H−5：クスクスの家
H−6：白ひげショップ
H−7：カイとモモの家
H−8：バロンの家
H−9：ガブの家

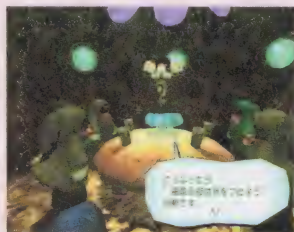
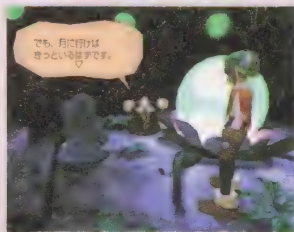
ST−1：井戸1
ST−2：井戸2
ST−3：井戸3
ST−4：水車1
ST−5：水車2
ST−6：水車3
GND−1：大地A
GND−2：大地B

月の民たちの隠れ里 ブラウンプーの村

魔神の封印術を求めて月の民が住む里へ

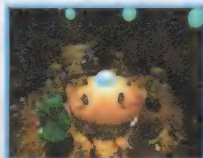
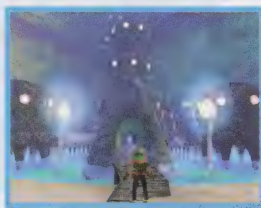
月の民に会うため、ブラウンプーにやってきたトアン。しかし、マスターウータンによると、ブラウンプーの村長は人間が嫌いとのこと。トアンは魔神の復活を知らせ、月の民のみが知ると言う封印方法を聞き出すことができるのだろうか。

ブラウンプーはジオラマモードによる村の再建や、クエストモードによるダンジョンの探索をする必要がない場所。また、ショップや預かり所といった施設も存在しておらず、この村で行なえることは、月の民との会話だけ。つまりブラウンプーは、あくまでもマタタギの里からクィーンズへ、さらにクィーンズからムスカ・ラッカへと向かうための通過点として存在している村なのだ。

魔神の封印法を聞き出すためにブラウンプーへとやってきたトアン。人間嫌いの村長に会うことはできるのだろうか。

トアンを待ち受けていた、月の民たちの「星降る夜は気をつけよう」作戦とは一体……？

ブラウンプーではすでに失われていた封印術。それを求め、月まで行くことになる。

ブラウンプーでのイベントが終わると、次の目的地・クィーンズへ行けるようになる。

Area3
クィーンズ～沈没船

月へ行くために必要な「月のオーブ」は、クィーンズにあると聞いたトアンは、
オーブを求めて海の側で栄える商人たちの町、クィーンズへやってきた。
しかし、クィーンズもまた、魔神によって破壊されており、
トアンはオーブを入手するためにこの町を再建することになる。
このエリアで仲間になるのは、ランプに封じこめられた大魔道士ルビー。
そして、沈没船最深部では、100年前にクィーンズを治めていたという
女王ラ・サイアが深い悲しみに囚われ続けている。

Event Flow

「月のオーブ」の情報を聞く

ランドに会う
クィーンズの港、イーストハーバーに行くと、クィーンズの生き残りランドに会うことができる。

海底宝物庫、沈没船に向かう
ランドの情報によると、「月のオーブ」はクィーンズの商人たちが倉庫がわりに使っている沈没船にあるかもしれないとのこと。潜水艇タートル号を使って沈没船へ。

ルビーを仲間にする

キングの家を完成させる
キングの家を完成させると、キングから魔法のランプをもらうイベントが発生する。魔法のランプから出てくるのは大魔道士ルビー。イベント後、ルビーはトアンの仲間となり、沈没船第9層以降に行けるようになる。

フィルから女王の話を聞く

大聖堂を完成させる
大聖堂を完成させると、神父フィルから100年前クィーンズを治めていた女王の話が聞けるようになる。

「オルゴールのカギ」を手に入れる

占いの館を完成させ、ヤヤに占ってもらう
占いの館完成のお礼は、占い師ヤヤの占い。フィルの話を聞いたあとに訪れると、女王が愛した男の行方を占ってもらえるようになる。

ランドの店に行く
ヤヤに女王が愛した男の行方を占ってもらうと、ランドの店にある机の上に「オルゴールのカギ」が出現。これを第17層のオルゴールの前で使うと、ボスフロアへ行けるようになる。

沈没船第18層にて氷の女王ラ・サイアと対決

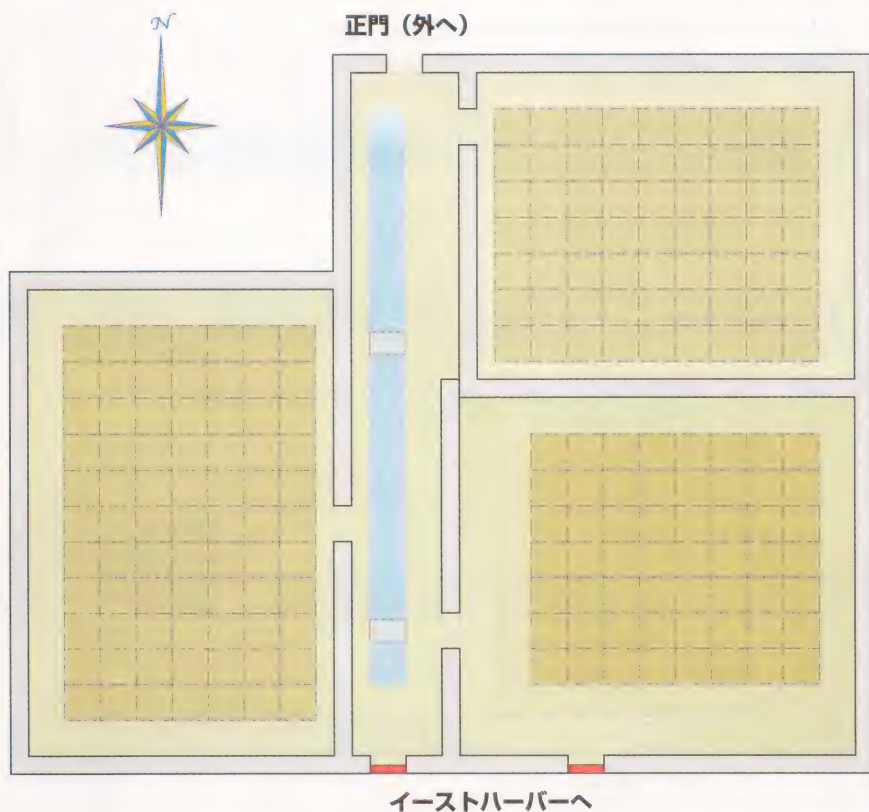
ラ・サイアとの戦闘に勝利する
戦闘に勝つと、第18層にランドが登場し、ラ・サイアが正気に戻る。

ブラウンプーの村へ向かう

ランドから「月のオーブ」をもらう
ラ・サイアとランドのイベントが発生すると、ランドから「月のオーブ」をもらえる。

クィーンズを再建するために

クィーンズを構成するパーツは、全部で106個。そのうちの12個がオプションパーツが付加されるジオラマパーツで、住人がいる10個の建物パーツをコンプリートして配置すれば、このエリアは完成となる。さらに、「キングのアジト」のコンプリートイベントで得られるルビーが仲間になれば、第9層のしかけが突破できるようになり、「大聖堂」と「占いの館」を完成させれば、第17層にあるボスフロアへの扉を開けるために必要な「オルゴールのカギ」が、ランドの家に出現するようになる。

【クィーンズ全図】

配置できる場所

※この町の3つの“配置できる場所”には高低差があるため、マップ上ではそれを色の濃さで表現した。色が薄いほど高い位置にあることを指す。

失われたパーツ

A……沈没船　第1〜9層　　B……沈没船　第10〜18層

パーツ名	入手ブロック	パーツ名	入手ブロック	パーツ名	入手ブロック
ルーティーの店	A	ジョーカーの店	A	大聖堂	B
リヤカー（魚）	A	煙突	A	帽子型屋根	B
リヤカー（魚）	A	日よけ	A	たいまつ	B
リヤカー（魚）	A	看板	A	マーク	B
ルーティー	A	ランプ	A	フィル	B
―	―	ジョーカー	A	―	―
―	―	―	―	―	―
ジャックの店	A	スージーの店	B	占いの館	B
煙突	A	タル	B	へび	B
日よけ	A	壷	B	看板	B
看板	A	リヤカー	B	ヤヤ	B
ランプ	A	ランプ	B	―	―
別室	A	スージー	B	―	―
ジャック	A	―	―	―	―
保安官オフィス	A	レイナの店	B	噴水	A
牢	A	リヤカー（フルーツ）	B	水面	A
牢	A	リヤカー（フルーツ）	B	柱	A
自転車	A	リヤカー（フルーツ）	B	吹き出し口	A
看板	A	レイナ	B	斜塔	B
サム	A	―	―		
ワイルダー	A	―	―		
キングのアジト	A	バスカーの店	B	塔二階	B
				塔三階	B
日よけ	A	煙突	B	みち×6組（30個）※	A/B
車	A	日よけ	B		
ランプ	A	看板	B	樹×2組（10個）※	A
ジェイク	A	二階	B		
スチュー	A	ランプ	B		
キング	A	バスカー	B		

※みち、樹はダンジョン内で回収すると1組で5個取得できる。なお、A/Bの表記はふたつのブロックから入手できることをあらわす。

クエストモード 沈没船

身投げした女王が眠る沈没船

全18フロアで構成されるこのダンジョンは、沈没した船が舞台となっている。何かと障害物が多いダンジョンなので、戦闘は視界を妨げるものがない場所までモンスターをおびきよせてから行なうようにしたい。また、第17層にあるボスフロアへの扉は、同階層内のアトラを町に配置して特定のイベントを発生させ、「オルゴールのカギ」を入手してから開けることになる。

リミテッド・シャオ&ルビー

沈没船では、第5層でシャオリミテッドが、第12層でルビーリミテッドが発生する。固定のリミテッドゾーンはこのふたつのみで、それ以外のリミテッドの発生はランダムで決定される。どちらのキャラクターも装備武器が遠距離用のものなので、事前に攻撃力さえ上げておけば特に苦戦することはないだろう。前もって鍛えておこう。

新たな仲間・ルビー

第9層以降から、ルビーとともにダンジョン探索を行なえるようになる。ルビーは魔法による攻撃を得意とするキャラクターなので、武器育成は攻撃力とともに魔力を中心に伸ばしていくようにしよう。また、彼女専用のしかけを解除するときは、武器属性を水晶の色に対応したものに変更し、R1ボタンで視点変更してから行なうようにすること。

どの水晶にも対応できるよう、各属性のアタッチメントを常備しておこう。

◆◆◆◆◆フロア構成◆◆◆◆◆

ゲートキー：フック
扉のカギ：船室のカギ
裏フロアのカギ：ピチピチ魚

階層	内容
第1層	裏フロアあり
第2層	裏フロアあり
第3層	裏フロアあり
第4層	裏フロアあり
第5層	シャオリミテッド　裏フロアあり
第6層	裏フロアあり
第7層	裏フロアあり
第8層	裏フロアあり
第9層	イベント戦闘
第10層	裏フロアあり
第11層	裏フロアあり
第12層	ルビーリミテッド　裏フロアあり
第13層	裏フロアあり
第14層	裏フロアあり
第15層	裏フロアあり
第16層	裏フロアあり
第17層	裏フロアあり
第18層	ボス戦：VS氷の女王ラ・サイア

発生イベント―第9層でキャプテン、コルセア、海賊戦車が出現

第9層に入ると、キャプテン、コルセア、海賊戦車の登場イベントが発生。そのままこれら3体との戦闘に突入することになるが、この階層には、ルビー専用のしかけ扉があり、それを開けた先にある宝箱から「フック」を入手してゲートを開ければ次の階層へ行くことができる。キャプテンらを倒さなくても以上の手順を踏めば先に進めるので、味方の戦力に自信がない場合は戦闘を回避しよう。

逆に倒す場合は、キャプテンのすばやい攻撃と海賊戦車の大砲に注意しながら戦うこと。どちらも威力が高いうえ、同時に3体を相手にしなければならないので、油断するとあっという間にピンチに陥る。周りを囲まれないよう、間合いをうまく取って戦おう。

キャプテンと海賊戦車は、このフロア以降、出現するようになる。

水晶の色は赤。ルビーの武器を火属性に変更して、魔法をぶつけよう。

入手できる武器―オススメは「スティーブ」と「大富豪ハンマー」

ここで推奨している「包丁」は、のどが渇くスピードが遅くなるという特典を持つトアン専用の武器。攻撃力こそ低いが、種族が魚のモンスターに対する特性能力が高いので、魚系モンスターが多い沈没船では頼れる存在となる。また、ルビー専用の「盗賊のリング」は、攻撃時にモンスターからアイテムを盗むことができる。ぜひ入手しておこう。

対魚系モンスター用の武器として「包丁」を入手しておきたい。

◆◆◆◆◆◆◆入手可能な武器・追加分◆◆◆◆◆◆◆

名前	WHp	Abs	攻	耐	速	魔力	入手しやすさ
包丁	30	50	5	5	80	0	★★★★★
ハードシューター	50	65	24	50	70	0	★★★
冷凍マグロ	80	40	22	20	40	10	★★
バトルアックス	55	65	30	45	45	0	★★★
ガイアハンマー	65	65	40	10	48	25	★★★
最後の審判	65	65	45	45	48	28	★★
盗賊のリング	48	40	12	40	67	25	★★★★★
クリスタルリング	53	56	15	40	64	35	★★★★★
プラチナリング	55	56	17	40	66	40	★★★★★

※表内の★は武器の入手率をあらわす。数が多いものほど手に入れやすい。

入手可能な武器・継承分

クリスナイフ	バスタードソード
グラディウス	シャムシール
鉄のパチンコ	骨のパチンコ
スティーブ	盗賊のパチンコ
亀の甲羅	マジカルハンマー
バゼラード	

※上記の武器の詳細データについてはP180を参照のこと。

出現モンスター　雷属性と聖属性に弱いモンスターが多い

沈没船に出現するモンスターは、大別すると雷属性に弱いものと聖属性に弱いものとに分類される。中にはこれに該当しないモンスターもいるが、武器の攻撃力さえ高ければ対処することはできる。前もって雷と聖属性、そして攻撃力が高い武器を育てておこう。

また、このダンジョンには外殻の硬いモンスターが2体(ガニーと海賊戦車)出現する。トアンでまともに戦っていてもWHpを無駄に消費するだけなので、これらを相手にするときは遠距離用の武器を持つシャオやルビーにチェンジしよう。

沈没船内はとにかく視界が悪いので、戦闘時は障害物のない場所にモンスターをおびき寄せてから戦うように。

要注意モンスター

ギョーン

ツバ吐き攻撃にネバネバ効果あり

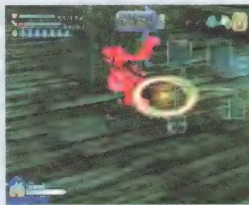
ギョーンは、遠くにいる相手にネバネバ効果のあるツバを吐いてくる。複数のモンスターと戦っているときにこの状態になると非常にやっかいなので、探索中は常に「ネバネバを無効にするお札」をアクティブアイテムにセットしておこう。また、近距離からのヤリ攻撃にも注意すること。

ヤリ攻撃はリーチが長いので、ギョーンが突っこんできたら横に回避しよう。

キャプテン

動きがすばやく攻撃力も高い

キャプテンは、第1層から出現するコルセアと移動・攻撃パターンが同じモンスター。コルセア同様、こちらの攻撃がヒットするとすかさず反撃をしてくるが、そのスピードはコルセアより速い。もたもたしていると大ダメージを食らうので、攻撃を当てたら即座にその場から離れること。

より安全に戦いたいのなら、シャオやルビーで遠距離から攻撃しよう。

海賊戦車

すばやい遠距離攻撃は射程も長い

海賊戦車は、相手がどの位置にいようとお構いなしに大砲を放ってくるうえ、その外殻は非常に硬い。接近戦を得意とするキャラクターで戦うのは不利なので、戦う場合はシャオかルビーにチェンジしよう。いずれにせよ、長期戦になりがちな相手なので、攻撃アイテムも活用するとよい。

大砲攻撃は発射速度も速いので、戦うときは一ヵ所に留まらないようにすること。

般若の面

ブレス攻撃に毒効果あり

沈没船で一番最後に出現するモンスターだけあって、その攻撃力はかなり高い。加えて毒効果を有するブレス攻撃を所持しているので、戦闘時は正面から近づかないようにすること。できれば第14層からは、「毒を無効にするお札」をアクティブアイテムに常駐させておきたい。

少しでも危険を回避するために、攻撃は側面もしくは背後から行なっていこう。

モンスターデータ

名前	種族・移動／出現フロア	HP／Abs／お金／アイテム	攻略アドバイス
ガニー	種族・移動：魚・追尾 出現フロア：1〜5、7、10	HP：100／Abs：4／お金：8 アイテム：エヴィ 隠しアイテム：石けん	攻略アドバイス：雷属性に極端に弱く、また火と風属性にもやや弱い。外殻が硬いので、戦闘時にはWHpの残量に注意。
コルセア	種族・移動：不死・追尾 出現フロア：1〜6、11	HP：100／Abs：4／お金：8 アイテム：攻撃 隠しアイテム：聖水	攻略アドバイス：聖もしくは風属性が有効。相手が剣を振り上げたスキを狙って攻撃するとよい。
呪いのバラ	種族・移動：植物・固定 出現フロア：2〜4､6〜7､10､12､16	HP：150／Abs：4／お金：6 アイテム：おいしい水 隠しアイテム：なし	攻略アドバイス：吐き出す液体にネバネバ効果がある。有効なのは火もしくは聖属性による攻撃。
ミミック（沈没船）	種族・移動：ミミック・追尾 出現フロア：4〜6、8、12〜13	HP：100／Abs：4／お金：6 アイテム：ドランの羽根 隠しアイテム：リペアの粉	攻略アドバイス：特に弱点がない。攻撃力が高いので、戦う際にはダメージを受けないよう、背後から攻撃すること。
ギョーン	種族・移動：魚・追尾 出現フロア：6〜8、11、15	HP：150／Abs：4／お金：8 アイテム：ピチピチ魚 隠しアイテム：ネバネバしないお札	攻略アドバイス：雷属性に極端に弱く、火属性にもやや弱い。攻撃するときは、武器の属性をいずれかに変更しよう。
サム	種族・移動：メイジ・狙撃 出現フロア：7〜8、14	HP：120／Abs：4／お金：8 アイテム：冷気 隠しアイテム：冷気の魔石	攻略アドバイス：火属性に極端に弱いが、氷属性の攻撃は吸収される。自爆することがあるので不用意な接近は禁物。
キャプテン	種族・移動：不死・追尾 出現フロア：8､10､12〜13､15〜16	HP：150／Abs：6／お金：12 アイテム：くさった魚 隠しアイテム：リペアの粉	攻略アドバイス：有効なのは聖属性による攻撃。雷と風属性に耐性を持っているので、戦うときは武器属性を要チェック。
海賊戦車	種族・移動：メタル・狙撃 出現フロア：10〜11､13､16〜17	HP：180／Abs：8／お金：15 アイテム：耐久 隠しアイテム：ばくだん	攻略アドバイス：雷属性による攻撃が有効。大砲攻撃は威力が高いので、一度ダメージを受けたら即回復すること。
キングミミック（沈没船）	種族・移動：ミミック・追尾 出現フロア：11〜12、14、17	HP：200／Abs：15／お金：15 アイテム：宝箱のカギ 隠しアイテム：脱出の粉	攻略アドバイス：ミミック同様、これといった弱点を持たない。より安全に戦うならシャオかルビーにチェンジすべき。
メドゥーおばさん	種族・移動：恐竜・追尾 出現フロア：13〜15、17	HP：200／Abs：10／お金：15 アイテム：氷 隠しアイテム：ときめきチェリー	攻略アドバイス：遠距離からの魔法攻撃にストップの効果がある。「ときめきチェリー」を用意すること。弱点は氷属性。
般若の面	種族・移動：不死・追尾 出現フロア：14〜17	HP：250／Abs：12／お金：15 アイテム：魔力 隠しアイテム：毒消しドリンク	攻略アドバイス：有効なのは聖属性による攻撃。正面から近づくと、威力の高い剣攻撃をしかけてくるので注意したい。

ボス・氷の女王ラ・サイア

■ラ・サイアをおおう氷の柱

沈没船のボス、女王ラ・サイアの体は常に氷の柱でおおわれており、ラ・サイアは近づく者にこの柱を放って攻撃してくる。放たれた柱は氷の矢と化し、何かにぶつかって壊れるか一定時間が経過するまでターゲットを追跡し続ける。氷の柱自体は攻撃力の高い武器で壊せるが、不用意に接近すると、今度はラ・サイアの足元から衝撃波が発せられ、これでダメージを受けることになる。

■ルビーの炎攻撃が有効

ラ・サイア戦に適しているのは、遠距離からの通常攻撃と必殺技を兼ね備えているルビー。彼女なら、ラ・サイアに接近することなく氷の柱を壊すことができる。すべての柱を壊したら、即座に必殺技でラ・サイア本体を攻撃しよう。このとき、装備武器の攻撃力が低いと柱を壊すことができないが、その場合はすべての柱が放たれるのを待ってから攻撃すればよい。ラ・サイアの弱点は炎属性。逆に氷属性は吸収されるので、武器の属性を変更するときは間違えないよう注意すること。

氷の柱は、すべてが矢として放たれた時点で補充される。このスキを狙って攻撃するのだ。

近づけば衝撃波でダメージを受ける。即座に後ろに下がれば回避できるが……。

本体への攻撃は必殺技が有効。その前に必ずWHP残量をチェックしておくこと。

氷の女王ラ・サイア・データ
種族：メイジ／移動：浮遊
HP：400／防御：10／硬さ：0／Abs：30／お金：0
弱点：炎／耐性：氷（吸収）

In quest of the jewel 裏フロア

沈没船の裏フロアへ行くために必要なアイテムは「ピチピチ魚」。これを入り口の前で使えば、若大将が現れ、裏フロアへと運んでくれる。このとき、「くさった魚」を差し出すと、若大将は顔を出すだけでそれ以上のことはしてくれない。「ピチピチ魚」は時間が経つと「くさった魚」になるので、入手したらすぐに使うか、近くに「氷」を置くかして新鮮さを維持させよう。

さて、ここで狙い目なのは、般若の面とキングミミック。どちらも倒せばお金が30ギルド、さらに般若の面はAbsが24、キングミミックは30ポイント獲得できる。この裏フロアは、入るのに必要な「ピチピチ魚」がクィーンズで購入できるので、新たな武器の鍛錬所として利用するとよい。

裏フロアへと運んでくれる若大将。その正体は、気のイイちょうちんあんこうもどき……らしい。

裏フロアでは般若の面の剣攻撃で即死することもある。HPと防御力の低いキャラクターは要注意だ。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆出現モンスター◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

フロア・名称	モンスター
第1層　水族館	ガニー、ギョーン
第2層　海賊の隠れ家1	コルセア、キャプテン
第3層　いばらの園1	呪いのバラ、キャプテン
第4層　般若の家	サム、般若の面
第5層　シューティングゾーン	海賊戦車、般若の面
第6層　海底宝物庫	ミミック、キングミミック
第7層　いばらの園2	呪いのバラ、メドゥーおばさん
第8層　半魚の家	ギョーン、メドゥーおばさん
第10層　海底宝物庫	ミミック、キングミミック
第11層　般若の家	サム、般若の面
第12層　シューティングゾーン	海賊戦車、般若の面
第13層　いばらの園3	コルセア、呪いのバラ
第14層　般若の家	般若の面
第15層　半魚の家	ギョーン、メドゥーおばさん
第16層　海底宝物庫	ミミック、キングミミック
第17層　海賊の隠れ家2	コルセア、キャプテン、海賊戦車

← マ法で ココでAbsかせぐ クリスタルリング買う

ジオラマモード クィーンズ

3つのブロックには高低差がある

クィーンズの再建は、住人がいる建物パーツをすべてコンプリートし、ジオラマ上に配置すれば完成となる。基本的には入手した順に配置していけばよいのだが、住人たちのリクエストを叶えようとすると、クィーンズ自体の高低差や、噴水や道などの配置位置を考慮したうえでのレイアウトが必要になってくる。クィーンズには3つのブロックがあり、それぞれに高低差があるので、まずは各ブロックの特徴をしっかりと把握しておこう。

クィーンズは広い町なので、移動するときはエディット画面を活用したほうが効率がよい。

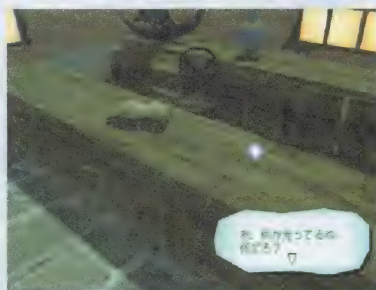
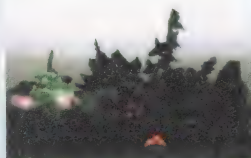
■生き残った商人、ランド

クィーンズと沈没船の中継地点となるイーストハーバーには、クィーンズ唯一の生き残り、ランドがアイテムショップを構えている。ダンジョン探索に必要なアイテムは、すべて彼のショップで購入できるが、沈没船・第17層をクリアするとランドがいなくなってしまうため、ショップの利用自体ができなくなる。以降は、クィーンズ内のショップを利用しよう。

また、「大聖堂」と「占いの館」のコンプリートイベントを発生させ、占い師ヤヤに女王の愛した男について占ってもらうと、無人となったランドの店にボスフロアへ行くために必要なアイテム、「オルゴールのカギ」が出現する。

初めて訪れたときは、「月のオーブ」の情報を教えてくれる。

沈没船へはこの潜水艇・タートル号を使って行くことになる。

ショップリスト			
商　品	価格	商　品	価格
ごくじょうの水	60	変わり身の粉	50
チーズ	60	復活の粉	100
聖水	120	脱出の粉	20
石けん	100	リペアの粉	20
マイティーヒール	300	ドランの羽根	50
ばくだん	80	金のノベ板	1000

占い師ヤヤの占いでは、ランドの店がクローズアップされる。机の上には「オルゴールのカギ」が。

クィーンズ構成パーツ

ルーティーの店

住人：ルーティー

〈コンプリート特典：ショップが開く〉

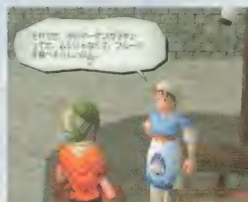
ショップリスト

商　品	価格	商　品	価格
ピチピチ魚	180	おいしい水	30
氷	20	ごくじょうの水	60
エヴィ	300	変わり身の粉	50
ふつうの水	10		

初期状態で「？」マークとなっているのは「リヤカー（魚）」のパーツ穴。ルーティーの店をコンプリートすると、ショップとして利用可能になるほか、「ピチピチ魚」と「氷」をもらうことができる。これは、沈没船の裏フロアへ入るために必要なアイテムで、「氷」は「ピチピチ魚」をくさらせないようにするために存在する。両者を近くに置いておけば魚の鮮度は保てるが、時間の経過とともに「氷」は「小さな氷」「つぶ氷」と変化し、最後には溶けてなくなってしまう。「氷」を使う場合は状態の変化に注意しよう。

また、ルーティーは「ねぇねぇ」の会話時に、幻の魚・マーダンガラヤンの情報を教えてくれる。

「ピチピチ魚」と「氷」は少々高額だが、これがあれば自由に裏フロアへ行けるようになる。

「ピチピチ魚」と「氷」を購入したら、アイテム画面で配置場所を変更すること。

幻の魚・マーダンガラヤンは、虫ではなくフルーツを好むという話だが……？

ルーティーからのリクエスト

「港から魚を運ぶのに なるべく楽なところがいいね」

魚屋を営むルーティーのリクエストは、商品である魚を入荷しやすい場所に店を設置すること。この要望は、ルーティーの店を港の近くに配置すれば満たされる。配置するときは、彼女の店をイーストハーバー側のブロックの、海のそばにある入り口から1マス以内の場所に置いてあげよう。

この位置に置いてあげれば、ルーティーのリクエストは満たされたことになる。

ジャックの店

住人：ジャック

〈コンプリート特典：ショップが開く〉

ショップリスト			
商 品	価格	商 品	価格
包丁	400	変わり身の粉	50
クリスナイフ	700	復活の粉	100
骨のパチンコ	400	脱出の粉	20
大富豪ハンマー	1000	ドランの羽根	50
クリスタルリング	700	金のノベ板	1000
リペアの粉	20		

ジャックの店で「？」マークとなっているのは、「煙突」と「日よけ」のパーツ穴。コンプリートするとジャックの店が武器屋として利用できるようになる。いずれの武器も高価なうえ、能力的にもイマイチなので特に購入する必要はないが、沈没船でルビーの新たな武器を入手できなかった場合は、ここで「クリスタルリング」を買って、ある程度まで鍛えておいたほうがよいだろう。少々高いが、「クリスタルリング」は、「女神のリング」もしくは「魔神のリング」へビルドアップさせることができる武器なので、それだけのお金を払うだけの価値はある。

また、コンプリートイベント時にルビーが仲間になっていると、「大富豪ハンマー」と「プラチナリング」がもらえる。

コンプリートしても、ジャックは素直に喜んでくれない。

ルビーの初期装備「黄金のリング」は、いくら鍛えてもビルドアップしない。

ダンジョン内で入手できる「エビィ」などを売って武器を買うお金を稼ごう。

ジャックからのリクエスト

「み、水屋の近くなんて便利でいいんじゃねぇか」

ジャックはいつでもすぐに水を買いに行ける場所に自分の店を置いてほしいと言うが、本当のお目当ては水屋の主人、スージー。「ねぇねぇ」の会話からわかるとおり、彼はスージーにぞっこんらしいので、配置するときはスージーの店から3マス以内の場所に彼の店を置いてあげよう。

これくらいの場所に配置してあげれば、ジャックの恋は成就される……はず。

保安官オフィス

住人：ワイルダー＆サム

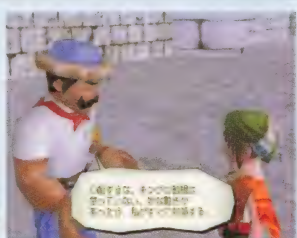
〈コンプリート特典：捜査令状〉

　初期状態で「？」マークとなっているのは、「牢」と「自転車」のパーツ穴。前者はワイルダーから、後者はサムから該当パーツを聞き出すことができる。コンプリートするともらえる「捜査令状」は、ジョーカーの店に入るのに必要なアイテム。これがないと、たとえジョーカーの店をコンプリートしたとしても中に入ることができないので、その前に入手しておこう。

ワイルダーからのリクエスト

「キングの奴がまたよからぬ事を企んでいるようなのだ。これは、監視しておく必要がある」

　オフィスの配置についてリクエストしてくるのは、保安官ワイルダー。彼はクィーンズを牛耳ろうとしているキングの動向を常にチェックできる場所にオフィスがあることを望んでいる。配置するときは、キングのアジトのなるべく近く、1マス以内の場所に彼のオフィスを置いてあげよう。

キングはかなりのクセ者で、ワイルダーは一日も早く彼を逮捕したいらしい。

キングのアジト

住人：キング＆ジェイク＆スチュー

〈コンプリート特典：魔法のランプ（ルビー）〉

　キングのアジトで「？」マークとなっているパーツ穴は、「日よけ」と「車」と「ランプ」で、それぞれの該当パーツは3人の住人たちから教えてもらえる。このアジトをコンプリートすると、ルビーが新たな仲間として加わるので、沈没船・第8層まで突破したら、必ずクィーンズに戻って完成させること。彼女がいないと、第9層から先を探索することができない。

キングからのリクエスト

「ミーのデラックスなマイカーが汚い土の上を走っていいわけないよね」

　非常にわかりにくいリクエストだが、これはキングの車が直接地面を走らなくてもいいよう、彼の家の周りに「みち」を配置すれば満たされる。アジト自体を配置する場所はどこでもよいので、アジトを置いたなら車庫の前からそのブロックの出口までをつなぐように「みち」を配置してあげよう。

このように「みち」を配置すれば、キングのリクエストは満たされたことになる。

ジョーカーの店

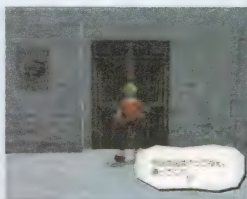
住人：ジョーカー

〈コンプリート特典：ショップが開く〉

ショップリスト			
商品	価格	商品	価格
炎の魔石	100	風	300
冷気の魔石	100	聖	300
稲妻の魔石	100	シーキラー	300
風の魔石	100	メタルブレイカー	300
聖なる魔石	100	ミミックブレイカー	300
炎	300	メイジスレイヤー	300
冷気	300	金のノベ板	1000
稲妻	300		

ビルドアップに必要なアタッチメントをここで購入しよう。

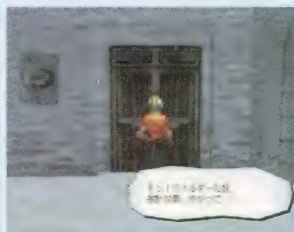
「？」マークとなっているパーツ穴がないので、左のオプションパーツを入手した順にはめこんでいけば自動的に完成となる。コンプリートすると、ショップとして利用できるようになるが、彼の店には保安官オフィスのコンプリートアイテム、「捜査令状」がなければ入ることができない。まずは保安官オフィスを完成させて「捜査令状」をもらおう。

ジョーカーの店で扱っているのは、魔石などの攻撃アイテムと通常アタッチメント。これらはダンジョンからも入手できるが、中には手に入りにくいものもあるので、必要に応じて購入しよう。また、「ねぇねぇ」の会話では、所持者を不老不死にするという"命の玉"について聞くことができる。

「捜査令状」を持っていなければ、朝も昼も夜も中に入ることはできない。

ジョーカーの店は、夜になると利用できなくなってしまう。覚えておこう。

ジョーカーからのリクエスト

「あのうっとしいワイルダーの顔は見たくもないもんだぜ」

ジョーカーは、保安官ワイルダーのことをとても嫌っている。彼の店は、保安官オフィスが配置されたブロックとは別のブロックに配置してあげよう。ワイルダーさえいなければ、どのブロックのどんな場所に置いてもリクエストは満たされたことになる。どうやらジョーカーもワイルダーに狙われているようだ。

彼はワイルダーがトアンに「捜査令状」を渡したことも、快く思っていない。

スージーの店

住人：スージー

〈コンプリート特典：ショップが開く〉

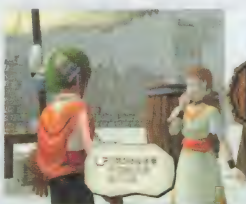
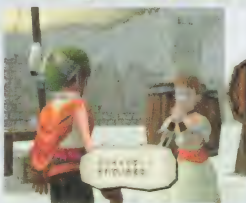
ショップリスト・基本			
商品	価格	商品	価格
ふつうの水	10	ビンビンドリンク	300
おいしい水	30	毒消しドリンク	80
ごくじょうの水	60	聖水	120

元気が出る水屋・追加分			
商品	価格	商品	価格
パン	20	早さ	260
攻撃	300	魔力	300
耐久	260		

不思議な水屋・追加分			
商品	価格	商品	価格
チーズ	60	稲妻	300
炎	300	風	300
冷気	300	聖	300

闘う水屋・追加分			
商品	価格	商品	価格
ごくじょうチキン	130	メイジスレイヤー	300
ばくだん	80	アンデッドバスター	300
シーキラー	300		

初期状態で「？」マークとなっているのは、「タル」と「壷」のパーツ穴。完成させると、ショップとして利用できるようになるが、コンプリートイベント時のスージーの質問にどう答えるかによって、陳列される商品が変わる。

イベントが発生すると、彼女は“スージーの店”という店名がイマイチかそうでないか、イマイチだった場合はどんな店名にしたらよいかを尋ねてくる。左の基本リストのアイテムがほしいなら「そうでもない」を、以下3つのリストのアイテムを希望するならそれぞれ該当する店名を選択しよう。変化する3つの名前のいずれかを選ぶと、基本リストの「毒消しドリンク」以降の商品が、追加分のリストにあるアイテムに変更される。

イマイチか否かの質問に「イマイチ」と答えると、この選択肢が現れる。

スージーはさらにコンプリートしたお礼として「ごくじょうの水」をくれる。

スージーからのリクエスト

「噴水のそばなんかすてきじゃないですか？」

スージーは自分の店が噴水のそばに設置されることを望んでいる。このリクエストは、噴水から3マス以内に彼女の店を配置すれば満たされる。クィーンズ内のどのブロックに配置すべきかの条件はないので、好きな場所に置いてあげよう。すべての住人のリクエストを満たすとなると、スージーの店にはもれなくジャックの店がついてくる。それなりのスペースが必要だ。

噴水のそばにはスージーの店。その横にはジャックの店が置かれることに。

レイナの店

住人：レイナ

〈コンプリート特典：ショップが開く〉

ショップリスト			
商　品	価格	商　品	価格
ときめきチェリー	100	まったりバナナ	80
ネバネバピーチ	80	リペアの粉	20
ボムナッツ	90	復活の粉	100
毒リンゴ	120	変わり身の粉	50

外見はスージーやルーティーの店と同じだが、リヤカーの中身はそれぞれが扱っている商品となっている。

レイナの店で「？」マークとなっているのは、「リヤカー（フルーツ）」のパーツ穴。コンプリートするとショップとして利用できるようになるほか、「ネバネバピーチ」をもらうこともできる。彼女の店で扱っているのはフルーツ類。いずれもダンジョン内で役に立つ効果を持っているうえ、さらにノルン村の釣り場や幻の魚・マーダンガラヤンの釣り餌としても使えるので、ほしいときに利用するとよいだろう。

レイナはクィーンズの住人のことに詳しいらしく、「ねぇねぇ」の会話では、保安官ワイルダーのことや大聖堂の神父のことなどについて教えてくれる。攻略に必要な情報ではないが、興味深い内容ばかりなので聞いておいても損はない。

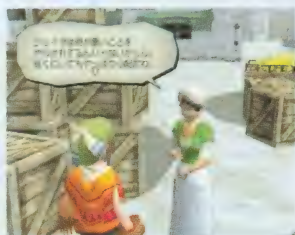
キングのアジトで手下として働いているジェイクは、レイナの息子らしい。

幻の魚・マーダンガヤラヤンは、餌をフルーツにしないと釣れない。

レイナからのリクエスト

「キングさんの家の近くにうちがあると、目が行き届いて少しは安心できるかしらね」

レイナは、何かと悪いうわさが絶えないキングのもとで息子・ジェイクが働いているのが心配らしく、自分の店はキングのアジトの近くに置いてほしいとリクエストしてくる。配置するときは、キングのアジトから2マス以内の場所に彼女の店を置いてあげよう。そうすれば、常にジェイクの動向を監視できるはずだ。

しかし、近くに配置してあげても、レイナはイマイチ安心できないらしい。

バスカーの店

住人：バスカー

〈コンプリート特典：ファンデーション〉

初期状態で「？」マークとなっているのは、「二階」のパーツ穴。コンプリートすると、わらしべアイテムである「コウヤク」を「ファンデーション」と交換してくれる。「コウヤク」は、マタタギの里のブンブクからもらえるコンプリートアイテムだ。このアイテム交換を行なうと、バスカーの店は以降、預かり所として機能するようになる。

バスカーからのリクエスト

「商売は高いところでやる方が儲かるというジンクスがある」

バスカーはトアンにアイテムを売ってくれないものの、交易中心の商売で生計を立てているらしい。より儲かるためには、高い位置に店を構えたほうがよいとのことなので、配置するときは一番高いブロックに彼の店を置いてあげよう。該当するブロックについては右の写真を参考のこと。

クィーンズ内で一番高い位置にあるブロックは、写真右上のブロックだ。

大聖堂

住人：フィル

〈コンプリート特典：呪いと女王の話が聞ける〉

初期状態で「？」マークとなっているのは、大聖堂の紋章が刻まれた「マーク」のパーツ穴。コンプリートすると、大聖堂にかけられた呪いと、その呪いをかけた女王の話を聞くことができる。この話は、ボスフロアへの扉を開けるカギを入手するのに必要な要素なので、必ず聞いておくこと。また、話とは別に「聖」のアタッチメントをもらうことも可能だ。

フィルからのリクエスト

「大聖堂が塔の近くにあれば、神のお言葉を耳にすることが容易となるでしょう」

フィルのリクエストを満たすカギとなるのは、斜塔。大聖堂から3マス以内の場所に斜塔を置けば、このリクエストはクリアとなる。フィルはさらに港に身を投げた女王を供養するため、大聖堂を海に向けてくれと頼んでくるので、配置するときは大聖堂入り口を海の方角に向けてあげよう。

すべての要望を満たすと、このようになる。配置するブロックの指定はない。

占いの館

住人：ヤヤ

〈コンプリート特典：占ってもらえる〉

占い1：月のオーブってどこにあるの？

クィーンズ訪問の目的である「月のオーブ」の行方を探ってもらう占い。占いが始まると、レイナの店が映し出され、フルーツが積まれたリヤカーがクローズアップされる。この占いをしてもらったあとにレイナを訪れると、彼女から不思議な玉を見つけたという話を聞けるが、残念ながらその後のオーブの行方を知ることはできない。

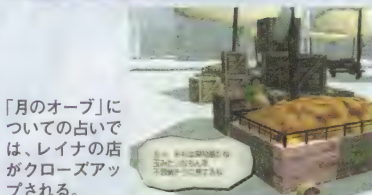
占い2：魔神は今どこにいるの？

世界を破壊させた魔神の行方を探ってもらう占い。占ってもらえば魔神とその主であるフラッグの姿を見ることはできるが、現時点では具体的にどこにいるのかまでは探り出せないようだ。どうやらいずこかにある城の中にいるようなのだが……。彼らの居場所は、ゲームが進行すれば判明するので、それまで待とう。

占い3：女王が愛した男はどこに？

100年前にクィーンズを統治していた女王が愛した男の行方を探ってもらう占い。ヤヤは100年も昔のことなので、その男もすでに他界しているだろうと言うが、占いを始めるとランドの家が水晶に映し出される。占い後、ランドの家に行くと「オルゴールのカギ」が入手できるが、肝心のランドはいない。果たして……？

初期状態で「？」マークとなっているのは、占いの館のオブジェである「へび」のパーツ穴。コンプリートすると、無料で占いをしてもらえるようになる。占いの内容は左の3つ。占い3の「女王が愛した男はどこに？」は、大聖堂のコンプリートイベントを発生させると現れ、これを占ってもらうと、イーストハーバーにあるランドの店に「オルゴールのカギ」が出現する。このアイテムは、ボスフロアへ行くために必要なものだ。

特殊なスタイルで占うヤヤ。これで三途の川を渡りかけた者がいるらしい。

「月のオーブ」についての占いでは、レイナの店がクローズアップされる。

女王が愛した男の正体は、沈没船のボス戦をクリアしたときに明かされる。

ヤヤからのリクエスト

「この占い館に宿る白へびさまは朝日をみるのが好きなんだ」

ヤヤのリクエストは、占いの館を配置するときの方角に関わること。館のてっぺんにある白へびが太陽が昇るほう、つまり東を向くように配置すれば、このリクエストはクリアとなる。太陽は海と反対の方角から昇るので、白へびの頭が海の反対側を向くように館を配置しよう。

白へびが太陽の昇る方角を向いていればどのブロックに配置しても問題ない。

その他

斜塔、噴水、みち、樹

「斜塔」は大聖堂のフィルのリクエストを満たすのに必要。

スージーの要望を満たすなら「噴水」は彼女の店のそばに。

「道」は、キングのリクエストを満たすために配置することになる。

これらパーツの中で、オプションパーツがつくのは「斜塔」と「噴水」。斜塔は「塔二階」と「塔三階」を、噴水は「水面」と「柱」と「吹き出し口」のオプションパーツをはめこめば完成となる。斜塔は初期状態のときには、「塔三階」のパーツ穴が「？」マークとなっているが、これは「塔二階」のパーツをつければ自動的に形状が現れるので、特に何かのアクションを起こす必要はない。

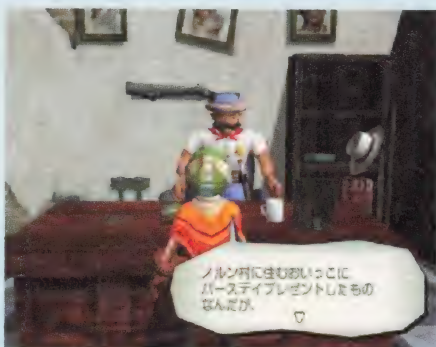
クィーンズでは、樹をのぞくすべてのパーツは、住人たちのリクエストを満たすのに関わってくるので、ジオラマ達成率オール100%を目指すのなら、それぞれの条件に従って各パーツを配置していこう。余ったパーツは、全体のレイアウトを見て自由に配置していけばよい。

Area3●ジオラマモード／クィーンズ～沈没船 宝箱出現リスト

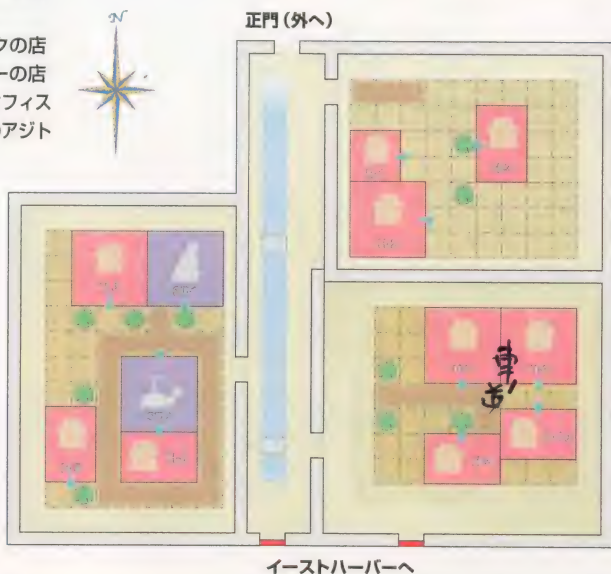
条件	アイテム	場所
第2層クリア後	ごくじょうの水	スージーの店
	ミミックブレーカー	保安官オフィス・外
第3層クリア後	パン	ルーティーの店
	エデンの果実	保安官オフィス・中
第4層クリア後	呪われないお札	ジャックの店・外
	おいしい水	ジョーカーの店・外
	エデンの果実	ジョーカーの店・中
	ひょうたん	ランドの家・中
第5層クリア後	シーキラー	スージーの店
	ごくじょうチキン	キングのアジト・中
	聖なる魔石	保安官オフィス・外
第6層クリア後	エデンの果実	キングのアジト・外
	ひょうたん	噴水・外
	チーズ	ランドの家・中
	ふんわりドーナッツ	クィーンズ
第7層クリア後	チーズ	ジャックの店・中
第8層クリア後	冷気	ルーティーの店
	ばくだん	ジャックの店・外
	風の魔石	ジョーカーの店・中
	メイジスレイヤー	占いの館・外
	稲妻	キングのアジト・中
	攻撃	保安官オフィス・中
	エデンの果実	斜塔・外
	時を止めないお札	噴水・外
	ひょうたん	イーストハーバー
	草まんじゅう	クィーンズ
第9層クリア後	炎	ジャックの店・中
	風	ジョーカーの店・外
	聖	キングのアジト・外
第10層クリア後	ネバネバピーチ	レイナの店
	ひょうたん	占いの館・中
	聖水	大聖堂・中
	ひょうたん	バスカーの店・中
	シーキラー	斜塔・外
	エデンの果実	噴水・外
第12層クリア後	冷気の魔石	ルーティーの店
	ひょうたん	スージーの店
第12層クリア後	エデンの果実	レイナの店
	お魚キャンディー	ジョーカーの店・外
	ネバネバしないお札	ジョーカーの店・中
	リペアの粉	占いの館・外
	毒を無効にするお札	大聖堂・外
	魔女のパフェ	キングのアジト・外
	レベルアップの粉	キングのアジト・中
	シーキラー	保安官オフィス・中
	シーキラー	噴水・外
	エデンの果実	イーストハーバー
	お魚キャンディー	クィーンズ
第13層クリア後	チーズ	占いの館・中
	毒消しドリンク	大聖堂・中
	エデンの果実	ランドの家・中
第14層クリア後	毒リンゴ	レイナの店
	魔女のパフェ	ジャックの店・外
	ばくだん	ジャックの店・中
	石	ジョーカーの店・外
	メイジスレイヤー	大聖堂・外
	ミミックブレーカー	バスカーの店・外
	ごくじょうチキン	バスカーの店・中
	スカイハンター	斜塔・外
	草まんじゅう	クィーンズ
第15層クリア後	おいしい水	スージーの店
	メイジスレイヤー	占いの館・中
	ポケット	大聖堂・中
	聖	大聖堂・中
	ばくだん	キングのアジト・中
	シーキラー	イーストハーバー
第16層クリア後	ひょうたん	レイナの店
	ミミックブレーカー	ジャックの店・中
	ひょうたん	大聖堂・外
	聖なる魔石	大聖堂・中
	冷気	バスカーの店・外
	時を止めないお札	バスカーの店・中
	冷気	斜塔・外
第17層クリア後	ビンビンドリンク	占いの館・中
	ふんわりドーナッツ	イーストハーバー

ONE POINT ADVICE

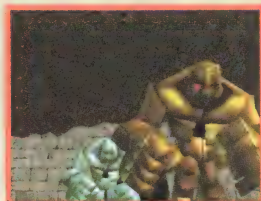
オール100%で「マッチョの剣」をゲット

ジオラマ達成率をすべて100%にすると、保安官ワイルダーから「マッチョソード」をもらうことができる。この剣は、ワイルダーが甥であるマッチョのために作ったもので、一度はマッチョの誕生日にプレゼントしたものの、武器など必要ないと送り返された品。筋肉隆々のマッチョにふさわしく、攻撃力と耐久力が高く、さらに"ミミックバスター"と呼ばれるほど対ミミックの能力が優れているので、今後の戦闘で役立ってくれるだろう。鍛えていけば、「ブレイブアーク」にビルドアップさせることが可能なのも魅力だ。

ワイルダーは、トアンの故郷であるノルン村にいるマッチョ兄弟の叔父。よく見ると確かに似ている……かも。

【コンプリート例】

H−1：占いの館
H−2：ジョーカーの店
H−3：バスカーの店
H−4：大聖堂
H−5：ジャックの店
H−6：スージーの店
H−7：保安官オフィス
H−8：キングのアジト
H−9：ルーティーの店
H−10：レイナの店
ST−1：斜塔
ST−2：噴水

Area4

ムスカ・ラッカ〜太陽と月の神殿

苦労して手に入れた「月のオーブ」にも、月の舟は反応しなかった。
月の舟を収めた太陽と月の神殿に異変が起こっていると考えたトアンは、
月の民・テオの案内で神殿を訪れる。
神殿の前で、砂漠の戦士・ウンガガと出会うが、
村や愛する人を守れなかったウンガガは、すっかり自信をなくしてしまっていた。
ウンガガを立ち直らせるため、トアンは破壊された彼の故郷、
ムスカ・ラッカを再建することになる。

Event Flow

月の船の不調を調べるため、ムスカ・ラッカへ

ウンガガとの出会い

魔神に破壊されていたムスカ・ラッカ。そこではひとり生き残ったウンガガが、村の崩壊を防げなかったことを悔やみ、悩んでいる。

月の船が隠された太陽と月の神殿へ

ブラウンプーからトアンといっしょにやってきた月の民・テオは、ウンガガを勇気づけるため太陽と月の神殿入り口前に残ることに。そしてトアン一行は太陽と月の神殿へと進む。

ウンガガが戦う心を取り戻し、仲間になる

三姉妹の家を完成させる

三姉妹の家を完成させ、家を訪れると突然ナギタとミカラのケンカが始まってしまう。その後、ウンガガが戦う心を取り戻し、魔神を倒す旅に出ることを決意する。

「太陽の印」と「月の印」を手に入れる

ボンカの家を完成させ、エンガの家とザーボの家を訪れる

ボンカの家を完成させると、エンガとザーボから太陽と月の神殿にある王の部屋へと進むためのふたつの印を貰えるようになる。

レベル18にて王の呪いと対決

王の呪いとの戦闘に勝利する

王の部屋では、魔神の力で狂ってしまった古代の王様、バミルンバ・ハモルンバの呪いが待ち受けている。

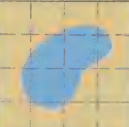
崩壊する月の舟格納庫からの脱出

月の舟に乗りこむ

王の呪いを倒し、精霊王といっしょに月の舟を見ていると、太陽と月の神殿が崩れはじめる。崩れ落ちる月の舟へのかけ橋を渡るため、デュエルが発生。

ムスカ・ラッカを再建するために

ムスカ・ラッカの再建に必要となるのは、住人の住む8個の建物パーツのみである。大きなトーテムポールやオアシスなどは、リクエストコンプリートには必要だが、ダンジョンをクリアするだけなら配置しなくても構わない。

「三姉妹の家」をコンプリートするとウンガガが仲間になり、太陽と月の神殿・レベル9の黒い霧を散らすことができる。また、「酋長の家」コンプリートで「太陽の印」「月の印」が手に入り、神殿最奥部の王の部屋へ入ることができるようになる。

【ムスカ・ラッカ全図】

失われたパーツ

A……太陽と月の神殿　レベル1～9　　B……太陽と月の神殿　レベル10～18

パーツ名	入手ブロック
ブルークの家	A
ミニトーテムポール	A
小屋	A
わら	A
ブルーク	A
ー	ー
ー	ー
三姉妹の家	A
ミニトーテムポール	A
小屋	A
小物	A
ナギタ	A
デビア	A
ミカラ	A
ジブブの家	A
ミニトーテムポール	A
小屋	A
わら	A
階段	A
ジブブ	A
ー	ー
ほりょの小屋	A
ミニトーテムポール	A
階段	A
看板	A
グロン	B
ー	ー
ー	ー

パーツ名	入手ブロック
トトの家	B
ミニトーテムポール	B
取っ手	B
小物	B
トト	B
ゴーすけ	B
ー	ー
エンガの家	B
ミニトーテムポール	B
階段	B
階段屋根	B
小物	B
屋根	B
エンガ	B
ザーボの家	B
ミニトーテムポール	B
屋根	B
小物	B
わら	B
ザーボ	B
ー	ー
酋長ボンカの家	B
ミニトーテムポール	B
小屋	B
小屋	B
酋長ボンカ	B
ー	ー
ー	ー

パーツ名	入手ブロック
トーテムポールA	A
トーテムポール二段目	A
トーテムポール三段目	A
トーテムポールB	B
トーテムポール二段目	B
トーテムポール三段目	B
トーテムポールC	B
トーテムポール二段目	B
トーテムポール三段目	B
オアシス	A
樹1×3	A
みち×5組 (25個)※	A/B
樹×2	A/B

※みち、樹はダンジョン内で回収すると1組で5個取得できる。なお、A/Bの表記はふたつのブロックから入手できることをあらわす。

クエストモード太陽と月の神殿

バミルンバ・ハモルンバが眠る太古の神殿

全18フロアで構成される太陽と月の神殿。中間イベントが発生するレベル9には、ウンガガ専用のしかけが設けられているので、まだ仲間になっていない場合は一度村へ戻ることになる。また、レベル3と4、6と7のあいだを最初に通ったときには、ウンガガとテオのイベントを見ることができる。

リミテッド・ゴロー&ウンガガ

レベル5と13は、それぞれゴローとウンガガのリミテッドゾーンとなっている。渇きとAbsリミテッドはランダムで発生する。後者のほうがやっかいなので、いつ発生してもいいよう、Absリミテッドの際に使用するキャラクターをあらかじめ決めておき、事前にAbsの量を調整しておこう。

ゴローのリミテッドゾーンでは、すばやい敵は登場しない。慎重に戦えばノーダメージでのクリアも可能だ。

新たな仲間・ウンガガ

神殿内部の黒い霧は、ウンガガの必殺攻撃で散らすことができる。ウンガガの初期装備である「格闘棒」は攻撃力・速さともに高めだが、耐久力に欠けるため壊れやすいのが難点。しかし、早い段階で耐久力を上げておけば、リーチの長いウンガガは比較的使いやすいキャラクターとなってくれるはずだ。

接近戦専門だが、リーチが長いぶん、攻撃できる範囲はトアンやゴローより広い。攻撃速度は比較的遅め。

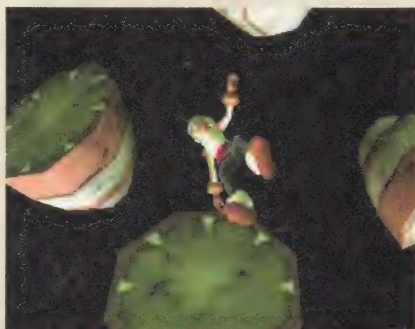
フロア構成

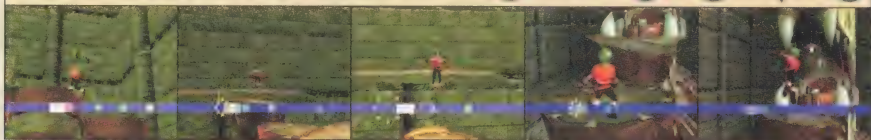
ゲートキー：王の石版
扉のカギ：石のカギ
裏フロアのカギ：ひみつ通路のカギ

レベル	内容
レベル1	裏フロアあり
レベル2	裏フロアあり
レベル3	裏フロアあり
レベル4	裏フロアあり
レベル5	ゴローリミテッド　裏フロアあり
レベル6	裏フロアあり
レベル7	裏フロアあり
レベル8	裏フロアあり
レベル9	イベント戦闘
レベル10	裏フロアあり
レベル11	裏フロアあり
レベル12	裏フロアあり
レベル13	ウンガガリミテッド　裏フロアあり
レベル14	裏フロアあり
レベル15	裏フロアあり
レベル16	裏フロアあり
レベル17	裏フロアあり
レベル18	ボス戦：VS王の呪い～デュエルイベント

発生イベント ―― レベル18でデュエルイベント

レベル18で王の呪いを倒したあと、月の舟を保管する最奥部へと進むと、そこで精霊王に再会する。だが、美しい月の舟に見とれる間もなく、王の呪いが消滅した影響で、神殿が音を立てて崩れはじめる。

その後、精霊王に導かれ、舟の入り口を目指して走るシーンでデュエルイベントが発生する。激しく揺れ動く足場をうまく伝って、舟の入り口までたどりつければクリアだ。このデュエルを無事にクリアできれば、トアンを乗せた月の舟は夜空へと浮かび上がり、いよいよ月を目指して旅立つことになる。

失敗すれば、はるか下方の床めがけてまっさかさまに落ちてしまう。タイミングを間違えないよう注意しよう。

レベル18 崩壊する地下からの脱出 コマンド：○→←→△→×→↓→△

入手できる武器 ―― オススメは「古代の剣」と「破壊のリング」

ここで推奨する「古代の剣」は、攻撃力は低いがストップの能力を持つ貴重な剣で、合成玉を作ってこの武器の能力を引き継がせれば今後の戦闘をかなり有利にしてくれる。また、「破壊のリング」は攻撃力に優れているだけでなく、すべての属性が最初から10以上と高いので、さまざまな敵に対応できる。

「破壊のリング」は、攻撃力が非常に高い。入手するのは難しいが、ぜひ手に入れておきたい。

◆◆◆◆◆◆◆入手可能な武器・追加分◆◆◆◆◆◆◆

名前	WHp	Abs	攻	耐	速	魔力	入手しやすさ
古代の剣	58	50	18	12	50	15	★★★★
ダブルインパクト	45	65	30	50	60	0	★
女神のリング	62	67	38	40	58	60	★★
精霊のリング	64	67	35	40	69	65	★★
破壊のリング	67	67	50	40	65	65	★★
ジャベリン	52	45	38	25	70	0	★★★★
ハルベルト	52	45	44	28	75	0	★★★★
ドゥ・サンガ	52	45	46	35	74	0	★★★★

※表内の★は武器の入手率をあらわす。数が多いものほど手に入れやすい。

入手可能な武器・継承分

クリスナイフ	バスタードソード
グラディウス	シャムシール
鉄のパチンコ	骨のパチンコ
スティーブ	盗賊のパチンコ
ハードシューター	冷凍マグロ
亀の甲羅	マジカルハンマー
バトルアックス	ガイアハンマー
盗賊のリング	プラチナリング
クリスタルリング	

※上記の武器の詳細データについてはP180を参照のこと。

出現モンスター

接近戦には注意が必要

太陽と月の神殿では、遠距離攻撃をしかけてくるミスター・ボウなどのメイジ系モンスターや、油断していると思わぬ反撃を受けるサザエルやデューンなど、接近戦で注意を要するモンスターが多く出現する。レベル1から出現するマミーも、弱いからといってうかつに近づくと呪い状態にされてしまうので安心はできない。ヒット＆アウェイが苦手なら、遠距離攻撃ができるシャオやルビーにチェンジして戦ったほうが安全だ。ゴーレムや鉄巨人など外殻の硬いモンスターもいるので、事前に装備武器の攻撃力を上げておこう。

鉄巨人は、この段階ではもっとも硬いモンスター。ゲートキーを探す場合以外は、戦闘を避けるのも手だ。

要注意モンスター

サザエル

トゲをつかいすばやく反撃してくる

動きが遅く、口から出す泡も遠くまでは届かないので、一見すると倒しやすそうに見えるサザエル。だがうかつに近づくと、防御姿勢から繰り出すトゲ攻撃で思わぬ痛手をこうむってしまう。シャオやルビーの遠距離攻撃を用いるか、リーチの長いウンガガで距離を置きつつ戦うとよい。

近づくのが遅いのでシャオなら遠くから余裕を持って攻撃することができる。

デューン

足もとからのサンドアッパーが強力

ザリザリと大きな音を立てて接近してくるデューンは、変化自在の砂の腕が武器である。横から繰り出される張り手は、タイミングさえ覚えてしまえば回避可能。難しいのは足もとから突然飛び出してくるアッパーで、タイミングが読みづらいうえ、死角からの攻撃となるので注意しよう。

デューンは意外に接近速度が速いので、遠距離攻撃の際も油断は禁物である。

ボンバーヘッド

自爆に巻きこまれると大ダメージ

跳ねながら接近し、「ばくだん」を投げつけてくるボンバーヘッドは、最後に必ず自爆する。トアンやゴローで攻撃していると、巻きこまれる可能性があるので注意。ウンガガやシャオで距離を置きつつ攻撃してもよいが、ルビーの武器に炎属性をつけて攻撃するとラクに倒すことができる。

ボンバーヘッドの弱点は炎。攻撃力の高い武器なら、一撃で倒すことも可能だ。

ブルードラゴン

接近、遠距離ともに攻撃力が高い

遠距離からは冷気のブレス、近づけば体当たりと、いずれにしても強力な攻撃をしかけてくるブルードラゴン。動き自体はさほど速くないので、ロックオンせずにトアンで連続攻撃をしかける方法がもっとも早く倒せる。HPが高く外殻も硬いので、武器のWHp残量には注意すること。

細かく動き回って、ドラゴンが反撃の態勢に移る前に倒してしまおう。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆モンスターデータ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

モンスター	種族・移動	出現フロア	HP／Abs／お金	アイテム	隠しアイテム	攻略アドバイス
マミー	不死・突進	1～3、5～6、12	HP：100／Abs：4／お金：10	呪われないお札	なし	まれにトリッキーな動きをするが、HPも低くラクに倒せる。触れると呪い状態になることがある。
ファントム	鳥・追尾	1～4、6、10、13、15	HP：100／Abs：4／お金：8	風	毒消しドリンク	上空から急速に舞い下りて、鋭い針で攻撃してくる。シャオかルビーの遠距離攻撃で倒そう。
ボンバーヘッド	メイジ・追尾	22~4、7~8、10、13、15	HP：120／Abs：4／お金：10	ばくだん	ばくだん	遠距離からはバクダンで、近づくと回転攻撃をしてくる。自爆に注意し、距離を置いて戦おう。
ミミック	ミミック・追尾	3~5、7、11、14、16	HP：180／Abs：6／お金：12	ドランの羽根	リペアの粉	攻撃力が高いので、接近戦では要注意。跳ねながら接近してくるので、シャオの攻撃は当たりにくい。
ゴーレム	石・追尾	4~7、10、12、14	HP：250／Abs：4／お金：15	耐久	リペアの粉	接近戦の場合は、一回攻撃するごとに必ず距離を取ること。シャオやルビーなら連続攻撃も可能だ。
ミスター・ボウ	メイジ・狙撃	6、8、13	HP：150／Abs：5／お金：15	炎	炎の魔石	冷属性に極端に弱い。逆に炎属性はまったく効かないので、戦うときは忘れずに属性チェンジを。
サザエル	魚・追尾	7、11、14	HP：200／Abs：4／お金：12	耐久	ときめきチェリー	接近すると防御姿勢に入り、背中のトゲを回転させる。この場合は間合いに入らず、遠くから攻撃を。
デューン	石・追尾	110～13、15、17	HP：350／Abs：10／お金：18	石	なし	左右からの通常攻撃と、下方からの強力なアッパーカットを持つ。接近戦での連続攻撃は禁物だ。
キングミミック	ミミック・追尾	12、14、16～17	HP：350／Abs：15／お金：20	宝箱のカギ	変わり身の粉	攻撃力が高く、特に弱点もない。リーチも長いので、接近戦よりは中・遠距離で倒すとよいだろう。
ブルードラゴン	恐竜・追尾	14、17	HP：400／Abs：12／お金：18	攻撃	冷気の魔石	攻撃力は高いが、動きはさほど速くない。火属性に弱いので、武器の属性を火に変えて戦おう。
鉄巨人	メタル・追尾	15、17	HP：500／Abs：12／お金：15	マイティーヒール	リペアの粉	非常に硬い外殻を持つモンスター。武器のWHpに注意しつつ、耐久力の高い武器で攻撃しよう。

ボス・王の呪い

■体当たりによる連続攻撃に注意

王の呪いは、人型をとる場合と霧の塊の状態になる場合がある。霧の状態になっているときは、人型のときよりも移動速度が速くなり、なおかつ体当たり攻撃をしかけてくるようになる。この攻撃を食らってしまうと、連続してダメージを受ける恐れもあるので、体当たりをされたら即座にロックオンを外して遠方へ逃げよう。このとき、普通に走っていると追いつかれてしまうこともあるので、「ドランの羽根」を利用しよう。

黒い霧にふれると、呪い状態になってしまう。追いつかれないよう注意しよう。

■ウンガガの必殺攻撃で霧を吹き飛ばす

霧に包まれているあいだは、どんな攻撃も無効化してしまう。まずはウンガガの必殺攻撃で霧を払い、現れた本体をすかさず攻撃しよう。敵のほうから操作キャラクターに接近してきてくれるので、距離を取ったらロックオンして必殺技を放つだけだ。霧は払ってもまたすぐに復活してしまうが、攻撃力の高い武器ならば、3～4回繰り返すだけで倒すことができる。装備武器の属性は、王の呪いの弱点である風か聖に変更しておこう。

ウンガガの必殺攻撃で霧を散らす。うまくいけば、そのまま連続でダメージを食らわすことも可能。

本体が現れたら通常攻撃に切り替えよう。レバー入れ攻撃なら確実にヒットするはず。

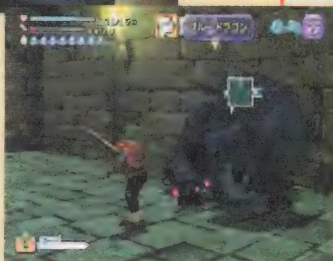
王の呪い・データ
種族：魔法使い／移動：突進
HP：600／防御：10／硬さ：0
Abs：40／お金：0／弱点：風、聖

In quest of the jewel 裏フロア

太陽と月の神殿の裏フロアへ行くためには、「ひみつ通路のカギ」が必要となる。カギでひつぎのフタを開けると、それに乗って移動できるようになるのだ。

Absと資金稼ぎにもってこいなのが、キングミミックの出現するレベル3・8・16の3フロア。キングミミックは獲得Absとお金が一番多いが、強さも2倍になっているので、うかつに接近すると一撃でやられてしまう可能性もある。警戒を怠らないようにしよう。資金稼ぎが目的なら、遠距離攻撃ができるシャオかルビーで倒すのがオススメだ。動きの遅いゴローの武器を強化したい場合は、鉄巨人が出現するレベル5・10・12を利用するとよい。「リペアの粉」は多めに用意しておこう。

ひつぎに乗って裏フロアへ。あまり気持ちのよい乗り物とはいえないが、ここはガマンしよう。

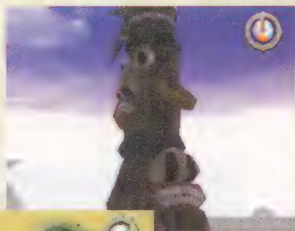
キングミミックほどではないが、ブルードラゴンも獲得Abs、獲得金ともに高めのモンスターだ。

◆◆◆◆◆◆◆◆出現モンスター◆◆◆◆◆◆◆◆

フロア・名称	モンスター
レベル1　ゴーレムハウス	ゴーレム
レベル2　砂の悪夢	ファントム、サザエル、デューン
レベル3　王の財宝	ミミック、キングミミック
レベル4　灼熱地獄エリア	ボンバーヘッド、ミスター・ボウ
レベル5　ビックハウス	ゴーレム、デューン、鉄巨人
レベル6　南国の砂浜	サザエル、デューン
レベル7　南国の砂浜	ボンバーヘッド、ミスター・ボウ
レベル8　王の財宝	ミミック、キングミミック
レベル10　ブリキのおもちゃ	ボンバーヘッド、鉄巨人
レベル11　爆弾坊主	ボンバーヘッド
レベル12　ブリキのおもちゃ	ボンバーヘッド、鉄巨人
レベル13　灼熱地獄	ボンバーヘッド、ミスター・ボウ
レベル14　死者の呪い	マミー
レベル15　蜂の巣	ファントム
レベル16　王の財宝	ミミック、キングミミック
レベル17　竜の巣	ブルードラゴン

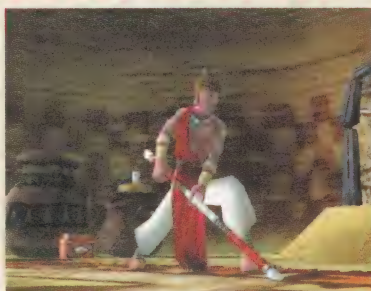
ジオラマモードムスカ・ラッカ

ポールの守りは重要な要素

ムスカ・ラッカの再建には、住人のいる建物パーツと三段組のトーテムポールのコンプリートが必要となる。各パーツのコンプリートだけなら簡単だが、面倒なのがリクエストコンプリートだ。ムスカ・ラッカの住人たちは全員が「ポールの守り」を徹底するようリクエストしてくる。これは、各家にある大きな顔の飾りと、それに対応したトーテムポールの顔とが正面から向き合うようにしてほしいというもの。あらかじめそれぞれの顔を確認してから、配置しよう。

トーテムポールには、それぞれ異なった顔が刻まれている。間違えないようにしよう。

ポールの向きが合っていても、軸がずれているとリクエストは満たされないので注意。

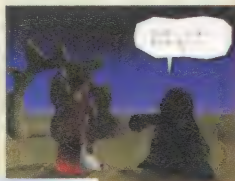
■ただひとり生き残り、戦う気力を失ったウンガガ

魔神によってムスカ・ラッカの村を破壊され、ただひとり生き残ったウンガガ。村一番の戦士でありながら村を守れなかったウンガガは、すっかり自信をなくしてしまっている。特に許婚だったミカラを失ってしまったことを深く嘆いているので、まずは三姉妹の家をコンプリートして、ミカラの無事な姿を見せることで、ウンガガを元気づけてやろう。ミカラの無事を知り、再び自信とやる気を取り戻したウンガガは、新たな仲間として冒険を手助けしてくれるようになるのだ。

見事な槍さばきを披露してくれるウンガガ。

■テオとウンガガ

仲間となる前のウンガガは、大きな体に似合わぬ気弱な発言でどうにも頼りなく思われる。そんな様子に見かねたテオはウンガガのそばに残り、トアンたちは独力で神殿の探索にあたることになる。

ウンガガが仲間に加わる前は、神殿前でふたりと会話を交すことができるが、ダンジョン攻略中にも、ウンガガとテオの強制イベントが2回発生するので、それさえ見ていれば、ウンガガが求めているものはわかるはず。ここで自分からわざわざ会いに行く必要はないだろう。

無口なウンガガと賑やかなテオ。気は合ってもなかなか会話がかみ合わないようだ。

ウンガガが立ち直るのを見届けると、テオはブラウンプーの村へと帰ってしまう。

ムスカ・ラッカ構成パーツ

ブルークの家

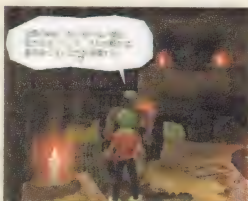
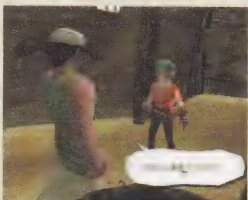
住人：ブルーク

〈コンプリート特典：ショップが開く〉

ショップリスト			
商　品	価格	商　品	価格
ごくじょうの水	60	復活の粉	100
チーズ	60	脱出の粉	20
ごくじょうチキン	130	風	300
マイティーヒール	300	ストーンブレイカー	300
ばくだん	80	スカイハンター	300
リペアの粉	20	ドランの羽根	50
変わり身の粉	50	金のノベ板	1000

神殿攻略のために、アイテムの買い置きを販売してくれるようになるのだ。

初期状態では「小屋」のパーツ穴が「？」マークとなっている。コンプリートすると、物置小屋に入っていたアイテムをかき集めて、特別に販売してくれるようになる。もともとショップだったわけではないので品ぞろえは今ひとつだが、基本的な回復アイテムはそろっているので用は足りるだろう。「ごくじょうの水」や「ごくじょうチキン」など、回復アイテムも効果の高いものが多い。

また、コンプリート時にはトアンに関する驚くべき話を聞くことができる。事実かどうかを確かめる術はないが、ここは素直に信じておきたいところである。ブルークの家に必要なパーツはすべてダンジョン前半部で入手できるので、優先的にコンプリートしておこう。

武器についての話を聞くことができるが、残念ながら未確認情報が多い。

トアンも知らなかった意外な事実（？）が発覚。勇者アガとは何者なのだろう。

ブルークからのリクエスト

「ポールの守りくらいは頼んでおくか」

ポールの守りはムスカ・ラッカ全体に共通するしきたりである。家の前のポールと、大きなトーテムポールの顔を見比べつつ、対応する顔がうまく向き合うように配置させていこう。最初にどの家にどの顔があるか覚えてしまい、あとでまとめて配置し直したほうが効率がよい。移動できないウンガガの家の周りから配置していくのがもっともわかりやすいだろう。

ブルークの家の前に飾られた顔は、黄色い頭と短い牙が目印となっている。

三姉妹の家

住人：ナギタ&デビア&ミカラ

〈コンプリート特典：ウンガガが仲間になる〉

初期状態で「？」マークになっているのは、「ミニトーテムポール」「小屋」「小物」の3つ。姉妹からそれぞれひとつずつ該当パーツを聞き出すことができる。コンプリートすると、イベントが発生してウンガガが仲間に加わる。ウンガガがいないと神殿のレベル9にあるしかけはクリアできないので、そこまで進んだら一度村へ戻ってジオラマを組み立てよう。

三姉妹からのリクエスト

「オアシスの近くにお願いね！あとお守りのポールも忘れないでね」

3人とも、水くみが楽にできるよう、オアシスの近くに家を設置してほしいと頼んでくる。2マス以内にオアシスを置けばこの条件はクリア。ただしオアシスはかなり場所を取るので、広いスペースがないと配置することができない。ポールの守りをくずさないよう、少しずつ全体を調整していくとよいだろう。

緑色の鳥がこの家の目印。同じ顔は、トーテムポールBの三段目にある。

ジブブの家

住人：ジブブ

〈コンプリート特典:ムスカ・ラッカの不思議な話が聞ける〉

ムスカ・ラッカ最大の謎を追求する男・ジブブの家で「？」マークとなっているのは、「ミニトーテムポール」と「わら」のパーツ穴。いずれのパーツもダンジョン前半部で入手できる。コンプリートすると、ムスカ・ラッカの不思議な話が聞ける。この話を聞いたあとで家にいるジブブに話しかけると、わらしべイベント（P61参照）が発生する。

ジブブからのリクエスト

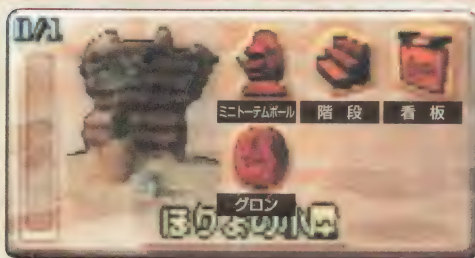
「特にないな。あ、ただポールのしきたりだけは守ってくれ」

ポールのしきたりを守ると、ウンガガの家とエンガの家と同じトーテムポールを共有することになる。ウンガガの家は最初から設置されていて動かせないので、ジブブの家もそれに合わせて配置することになるだろう。もっとも、あいだに障害物が入っても、向きさえ合っていれば条件を満たしたことになる。

ジブブの家に飾られた顔は、青いひょうたん型の頭が特徴。覚えておこう。

ほりょの小屋

住人：グロン

〈コンプリート特典：グロンの話が聞ける〉

サンドウォーリアーの宿敵・スコーピオンウォーリアーの捕虜が捕らえられた小屋では、「看板」が「？」マークとなっている。住人以外のパーツはダンジョン前半部で入手できるが、肝心の「グロン」パーツは後半部に行かないと入手できない。ほりょの小屋は内部に入ることはできないので、基本的にここでは外側に現れる小さな宝箱を回収するだけとなる。

グロンからのリクエスト

「朝日がみてぇんだよ。なんか文句あっか？」

このリクエストに応えるには、朝日が昇る東の方向に入り口が向くように配置してやればよい。ちなみにムスカ・ラッカでは村の入り口がある方向が東に当たるので、そちらの方向へ向ければよいということになる。また、グロンのリクエストには入っていないが、ポールのしきたりも守らなければ、リクエストを満たしたことにはならないので注意しよう。

ほりょの小屋の目印は白黒模様のクモ。トーテムポールAに同じものがある。

トトの家

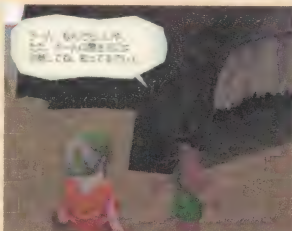
住人：トト&ゴースケ

〈コンプリート特典：太陽の剣〉

ムスカ・ラッカ唯一の子供であるトトと、ゴーレムのゴースケが住む家で「？」マークとなっているのは、「トーテムポール」と「取っ手」のパーツ穴。コンプリートの特典であるトアンの武器「太陽の剣」は、イベントで入手できる中では最強の剣だ。入手イベントは涙なしでは見られない悲しいものだが、特典はありがたくいただいておこう。

トトからのリクエスト

「ポールの置き方には注意してね」

リクエストの条件を教えてくれるのはトト。幼いながらも村のしきたりはきっちりと守っているようで、しっかりとポールの守りを要求してくる。トトの家に飾られている顔は、緑の頭に大きなピアスが特徴で、トーテムポールAの二段目にも同じ顔が刻まれている。酋長ボンカの家、ほりょの小屋と同じポールを共有することになる。

ポールのしきたりは、小さい頃から生活の中に刻みこまれたジンクスなのだ。

エンガの家

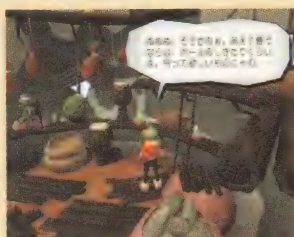
住人：エンガ

〈コンプリート特典：預かり所が開く〉

「よよよ」が口癖の変な老人・エンガが住む家で、「？」マークとなっているのは「ミニトーテムポール」と「屋根」のパーツ穴。コンプリートすると過去の栄光として「バスタードソード」をくれるほか、その後、エンガの家が預かり所として活用できるようになる。また、エンガは王の間に入るために必要となる「太陽の印」を預かっている人物でもある。

エンガからのリクエスト

「ポールのしきたりくらいは、守って欲しいものじゃの。」

エンガの家の象徴となっているのは、3本のツノが生えた動物の顔。対応するのはトーテムポールCの三段目で、ポールを共有するのはウンガガの家とジブブの家である。まずは移動できないウンガガの家を中心にポールの位置を決め、そこからエンガの家の配置場所を定めるとよいだろう。

深く信じているというわけではないようだが、守っておけばひと安心なのだ。

ザーボの家

住人：ザーボ

〈コンプリート特典：ダブルインパクト〉

初期状態で「？」マークとなっているのは、「ミニトーテムポール」と「屋根」が入るパーツ穴。コンプリートアイテムはシャオの武器、「ダブルインパクト」。もともとは孤児で、ボンカ酋長に拾われたというザーボは、おっとりとして戦士には向かない性格。宿敵・スコーピオンウォーリアーとの戦闘をなんとか終結できないものかと頭を悩ませている。

ザーボからのリクエスト

「せめてポールの守りくらいはお願いするでゲス」

ザーボからのリクエストは、やはりポールの守りのみ。ザーボの家に飾られた顔は、アッカンベーをしているように舌を突き出しているのが特徴である。これと同じ顔が刻まれているのは、トーテムポールBの二段目。また、ザーボからはポールのしきたりを守る際の、ちょっとした注意点を聞くことができる。

せっかく向き合っていても、軸がずれているとポールの守りは満たされない。

酋長ボンカの家

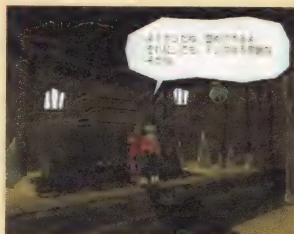
住人：ボンカ

〈コンプリート特典：王の間の秘密を聞ける〉

パーツ穴はすべて明らかにされているが、コンプリートするまでは中に入ることができない。コンプリート後、夜に家を訪ねていくとイベントが発生し、王の間に入るために必要な「太陽の印」と「月の印」のありかを教えてくれる。また、かつてムスカ・ラッカを訪れたという勇者・アガのちょっとした思い出話も聞くことができるのだ。

ボンカからのリクエスト

「神殿の入り口の近くに家があると便利かもねぇ」

巨大な牙が2本合わさった門が、神殿への入り口となっている。酋長の家は、この門から2マス以内の場所に配置すればOK。また、ボンカからはポールのしきたりについての詳しい説明を聞くことができる。全体の配置を始める前にボンカから話を聞いておき、しきたりについてしっかり理解しておこう。

両方のリクエストを満たしてから話しかけるとボンカからほめてもらえる。

トーテムポールA、B、C

トーテムポールに「？」マークはないので、手に入れたパーツをそのままはめこんでいけばよい。ダンジョン前半部でトーテムポールAのパーツはすべてそろうが、コンプリート特典などはないので、急いで完成させる必要はないだろう。小さな宝箱回収のために、本体だけはジオラマ内に配置しておくとよい。

その他

オアシス、樹1、樹、みち

オアシスでは釣りも楽しめる。

無理に道を作る必要はない。

オアシスは三姉妹の家の近くに配置してあげよう。樹やみちはリクエストコンプリートにも関係がないので、それぞれ好みで配置していけばよい。まったく配置しなくても物語の進行に影響はないが、ただでさえ緑の少ない砂漠のこと。せめて樹くらいは植えてあげよう。

Area4●ジオラマモード／ムスカ・ラッカ～太陽と月の神殿 宝箱出現リスト

条件	アイテム	場所
レベル2クリア後	ごくじょうチキン	ザーボの家・中
	ストーンブレイカー	太陽と月の神殿
	ふんわりドーナッツ	ムスカ・ラッカ
レベル3クリア後	ひょうたん	三姉妹の家・中
	エデンの果実	ブルークの家・中
	ひょうたん	ウンガガの家・中
レベル4クリア後	ディノスレイヤー	ジブブの家・外
	エデンの果実	ジブブの家・中
	アンデッドバスター	三姉妹の家・外
	ひょうたん	太陽と月の神殿
	お魚キャンディー	ムスカ・ラッカ
レベル5クリア後	メタルブレーカー	ザーボの家・外
	ミミックブレーカー	ザーボの家・中
	アンデッドバスター	トーテムポールA・外
	マイティーヒール	オアシス・外
レベル6クリア後	冷気	三姉妹の家・外
	チーズ	三姉妹の家・中
	エデンの果実	ほりょの小屋・外
	ごくじょうチキン	ウンガガの家・中
レベル7クリア後	エデンの果実	オアシス・外
レベル8クリア後	ポケット	酋長ボンカの家・中
	毒を無効にするお札	ジブブの家・外
	チーズ	ジブブの家・中
	風	ザーボの家・外
	メイジスレイヤー	三姉妹の家・中
	ひょうたん	ブルークの家・外
	ごくじょうチキン	ブルークの家・中
	アンデッドバスター	ほりょの小屋・外
	草まんじゅう	トトの家・外
	ネバネバしないお札	太陽と月の神殿
	魔女のパフェ	ムスカ・ラッカ
レベル9クリア後	エデンの果実	酋長ボンカの家・外
レベル10クリア後	ひょうたん	酋長ボンカの家・中
	聖	ザーボの家・中
	マイティーヒール	三姉妹の家・中
	メイジスレイヤー	エンガの店・中
	アンデッドバスター	トトの家・外
	エデンの果実	トトの家・中

条件	アイテム	場所
レベル10クリア後	稲妻	トーテムポールA・外
	ストーンブレイカー	トーテムポールB・外
	アンデッドバスター	トーテムポールC・外
	ストーンブレイカー	ウンガガの家・中
	炎の魔石	太陽と月の神殿
レベル11クリア後	ふんわりドーナッツ	酋長ボンカの家・外
	スカイハンター	ブルークの家・外
	ビーストバスター	ブルークの家・中
	アンデッドバスター	エンガの店・外
	ひょうたん	オアシス・外
レベル12クリア後	ディノスレイヤー	酋長ボンカの家・中
	マイティーヒール	ジブブの家・中
	時を止めないお札	ザーボの家・外
	リペアの粉	ブルークの家・外
	呪われないお札	エンガの店・中
	ストーンブレイカー	ほりょの小屋・外
	ひょうたん	トトの家・中
	サソリジャーキー	ムスカ・ラッカ
レベル13クリア後	ビーストハンター	エンガの店・外
	おいしい水	オアシス・外
	草まんじゅう	ムスカ・ラッカ
レベル14クリア後	ごくじょうチキン	酋長ボンカの家・中
	風の魔石	エンガの店・中
	ストーンブレイカー	トトの家・外
	ストーンブレイカー	トトの家・中
	おいしい水	トーテムポールB・外
	エデンの果実	ウンガガの家・中
レベル15クリア後	炎	酋長ボンカの家・外
	強化の粉	ザーボの家・中
	魔女のパフェ	三姉妹の家・外
	攻撃	ブルークの家・中
	お魚キャンディー	エンガの店・外
	ひょうたん	エンガの店・中
	マイティーヒール	トトの家・中
	おいしい水	トーテムポールC・外
	ボムナッツ	オアシス・外
	エデンの果実	太陽と月の神殿
レベル16クリア後	サソリジャーキー	ムスカ・ラッカ

ONE POINT ADVICE

オール100%で「シンキロウ」「ダイアモンド」をゲット

全住人のリクエストを満たしてあげると、ジオラマ達成率がすべて100%になってイベントが発生する。ムスカ・ラッカでは、酋長ボンカの家を訪れたトアンたちに、住人一同からのプレゼントが贈られるのだ。もらえる品はふたつで、ウンガガには強力な武器「シンキロウ」、そしてトアンには「ダイアモンド」が渡される。前者はこの段階で手に入るウンガガの武器の中では最強のもので、後者は複数の能力が大幅にアップする宝石アタッチメント。ぜひボス戦前にコンプリートして、手に入れておきたい。

太陽と月の神殿のボスも、これさえあれば楽に倒せるはず。耐久は低めなので、「リペアの粉」を多めに用意しておこう。

【コンプリート例】

N

ウンガガの家

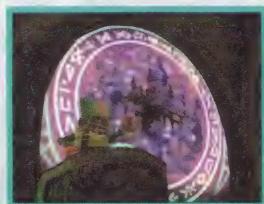
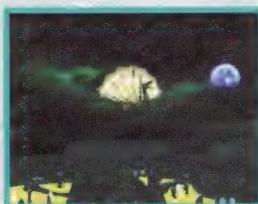
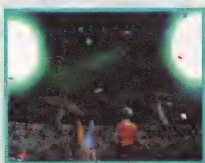
正門（外へ）

太陽と月の神殿入り口

H－1：酋長ボンカの家
H－2：トトの家
H－3：三姉妹の家
H－4：ザーボの家
H－5：ブルークの家
H－6：ジブブの家
H－7：エンガの家
H－8：ほりょの小屋
ST－1：トーテムポールA
ST－2：トーテムポールB
ST－3：トーテムポールC
GND－1：オアシス

Area5

イエロードロップ 月のファクトリー〜月の海

魔神の封印術を求めて、イエロードロップまでやってきたトアンたち。
しかしあいにく、長であるオズモンドは闘技大会に向かっていて留守だった。
一刻も早く封印術について聞き出そうと、あとを追ったトアンたちは、
月の海にて倒れているオズモンドと出会う。
だが、封印術はすでに失われており、代わりに月のテクノロジーで作られた
"太陽の巨人"で魔神と戦うことになる。
そのためには、動力源となる「ペズの玉」が必要であった。

Event Flow

封印術を求めてイエロードロップへ

魔神の封印術を聞く
魔神の封印術を手に入れるため、イエロードロップの長、オズモンドを尋ねる。しかし現在オズモンドは闘技大会へと出場するためコロシアムへ向かったとのことだった。

オズモンドを尋ねて
オズモンドに会うためには月の海を越え、コロシアムへと向かわなくてはならない。レダンに門を開いてもらい、一同は月の海へ。

オズモンドが仲間になる

闘技大会に出場することに
月の海第8クレーターで倒れているオズモンドと出会う。しかし、封印術はすでに失われているらしく、かわりに太陽の巨人という巨大ロボットで魔神を倒す計画が持ち上がる。巨人を動かす動力源、ペズの玉を手に入れるため、一同は闘技大会に出場することになってしまう。

「入場チケット」を手に入れる

太陽の巨人の頭部をコンプリートする
頭部を完成させると、「入場チケット」を持った月の民がやってくる。これでコロシアムに入場できるようになる。

ミノタウロス・ジョーを倒し、「ペズの玉」を入手する

ミノタウロス・ジョーとの戦闘に勝利する
戦闘に勝つと闘技大会の優勝商品として、伝説の「ペズの玉」をもらえる。この「ペズの玉」で太陽の巨人が完成する。

太陽の巨人を完成させるために

ここでは村や町を再建するのではなく、"太陽の巨人"を完成させることが目的となる。とはいえ、その手順はこれまでと同じなので、月の海で回収したアトラを組み立て、配置していけばよい。パーツ穴を持つ大きなパーツは、展望台を除いてどれも巨人の体の部品となっているため、最終的に配置できる場所はすべて決まっている。巨人の頭部にあたる「部品HD」を完成させると、「入場チケット」が入手できる。これは、ボスフロアとなる闘技大会会場へ入るために必要なアイテムだ。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆失われたパーツ◆◆◆◆◆◆◆◆◆

A……月の海　第1〜8クレーター　　B……月の海　第9〜15クレーター

パーツ名	入手ブロック
部品HD	A
かんむり	A
アイ	B
―	―
―	―
―	―
部品CT	B
ウロコのボディ	B
紋章のよろい	B
ペズの玉	B
―	―
―	―
部品WT	
スカート	B
シャレコウベ	B
バッファローの角	B
―	―
―	―
部品HGR	A
大きなつぼ	A
ワシの頭	A
ワシの羽根	A
アムリオ	B
―	―
部品HGR2	A
つぼ	A
―	―
―	―
―	―
―	―

パーツ名	入手ブロック
部品AMR	A
象のエンブレム	A
マンモスの牙	A
フィンガー	A
アンモナイト	A
ねじれた角	A
部品TIR	B
つぼ	B
トマホン	B
―	―
―	―
―	―
部品FTR	A
大きなつぼ	A
亀の甲羅	A
甲羅のトゲ	A
ツメ	A
―	―
部品HGL	B
大きなつぼ	B
ワシの頭	B
ワシの羽根	B
ゴッチ	B
―	―
部品HGL2	B
つぼ	B
―	―
―	―
―	―
―	―

パーツ名	入手ブロック
部品AML	A
象のエンブレム	A
マンモスの牙	A
フィンガー	A
アンモナイト	A
ねじれた角	A
部品TIL	B
つぼ	B
ブーン	B
―	―
―	―
―	―
部品FTL	B
大きなつぼ	B
亀の甲羅	B
甲羅のトゲ	B
ツメ	B
―	―
展望台	A
はしご	A
二階	A
はしご	A

クエストモード 月の海

月のクレーターにできた巨大なダンジョン

全15フロアからなる月の海は、月にできた巨大なクレーターが組み合わさってできている。天井や壁などの視界を遮る障害物がないため、見通しがよく敵や宝箱を発見しやすいのが特徴。第8クレーターで倒れているオズモンドを発見すると、イベントで強制的にイエロードロップへ戻されることになるが、それ以外は連続して攻略できるようになっている。

リミテッド・ルビー&オズモンド

キャラクター・リミテッドは2ヵ所。第4クレーターのルビーリミテッドは、今までどおりに戦っていれば難なくクリアできる。問題は第11クレーターのオズモンドリミテッド。参戦直後のオズモンドが装備している「マシンガン」は、威力が弱く月の虫やタイタンと戦うには心細い。イエロードロップのショップで新たな武器を購入しておこう。

「マシンガン」はダメージがあまり与えられないうえ、連射であっという間にWHpが減ってしまう。

新たな仲間・オズモンド

ここで新たな仲間となるのは、イエロードロップの長であるオズモンド。発明の才能に長け、背中にしょったプロペラを用いて飛びながら移動する。シャオが飛び越せない大きな亀裂でも、オズモンドならラクラクと通過することができるのだ。さまざまな種類の火器を扱うが、選択する武器によって戦い方が大きく変わるので注意しよう。

◆◆◆◆◆フロア構成◆◆◆◆◆

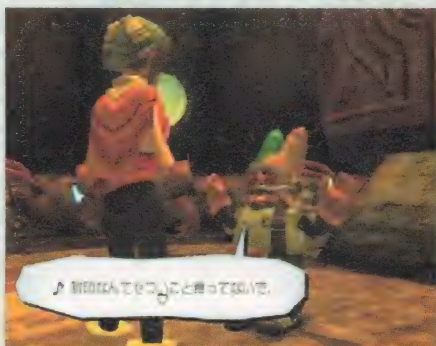
ゲートキー：火薬
扉のカギ：ハンドル
裏フロアのカギ：勇気のふみきり板

- 第1クレーター　裏フロアあり
- 第2クレーター　裏フロアあり
- 第3クレーター　裏フロアあり
- 第4クレーター　ルビーリミテッド　裏フロアあり
- 第5クレーター　裏フロアあり
- 第6クレーター　裏フロアあり
- 第7クレーター　裏フロアあり
- 第8クレーター　イベント：オズモンド発見
- 第9クレーター　裏フロアあり
- 第10クレーター　裏フロアあり
- 第11クレーター　オズモンドリミテッド　裏フロアあり
- 第12クレーター　裏フロアあり
- 第13クレーター　裏フロアあり
- 第14クレーター　裏フロアあり
- 第15クレーター　ボス戦：VSミノタウロス・ジョー

初期装備では、月の海のモンスターにはかなわない。早めに強力な武器を入手しよう。

発生イベント――第8クレーターで倒れているオズモンドを救出

闘技大会へ向かったオズモンドのあとを追って月の海へ繰り出したトアンたちだが、第8クレーターでついにオズモンドを発見する。オズモンドは地面に倒れているが、トアンが近づくと目を覚まし、挨拶もそこそこに、先にイエロードロップへ戻ってしまう。

町に戻ったトアンは、オズモンドから封印術について聞き出そうとするが、封印術がすでに失われてしまっていることを知る。落胆するトアンに、オズモンドから別の提案が持ちかけられた。太陽の巨人を完成させれば、それを使って魔神を倒すのに協力してくれるというのだった。

封印術はすでに失われてひさしいが、魔神を倒す方法ならあると豪語するオズモンド。果たしてその方法とは……？

入手できる武器――オススメは「ヘキサブラスター」と「スーパーノヴァ」

月の海では、ウンガガとオズモンドの強力な武器が新たに入手可能となっている。特にオズモンドは、仲間に加わった直後は戦力にならないほど弱く、月の海のモンスターに対抗するにはいささか心もとない。ダンジョン内の宝箱からは、攻撃力と全属性の数値が高い「ヘキサブラスター」と「スーパーノヴァ」を入手できるので、がんばってこれを手に入れ、オズモンドを活躍させてあげよう。

魔法を発射するビーム砲。オズモンド専用の武器だ。

◆◆◆◆◆◆入手可能な武器・追加分◆◆◆◆◆◆

名　前	WHP	Abs	攻	耐	速	魔力	入手しやすさ
スコーピオン	58	56	50	35	78	0	★★★
パルチザン	60	56	55	45	90	0	★★
大地の槍	74	70	68	50	75	0	★
ジャッカル	58	58	30	35	65	8	★★
ブレスガン	45	38	34	50	60	10	★★★★★
スカンク	55	58	48	55	66	20	★★
Gクラッシャー	68	69	35	60	60	25	★★
ヘキサブラスター	68	69	64	40	77	25	★★
スターブレイカー	80	80	50	80	70	30	★
スーパーノヴァ	84	80	90	98	88	30	★

※表内の★は武器の入手率をあらわす。数が多いものほど手に入れやすい。

入手可能な武器・継承分

古代の剣	クリスナイフ
バスタードソード	シャムシール
骨のパチンコ	鉄のパチンコ
スティーブ	盗賊のパチンコ
ハードシューター	ダブルインパクト
冷凍マグロ	亀の甲羅
マジカルハンマー	バトルアックス
ガイアハンマー	最後の審判
盗賊のリング	クリスタルリング
プラチナリング	女神のリング
精霊のリング	破壊のリング
ジャベリン	ハルベルト
ドゥ・サンガ	

※上記の武器の詳細データについてはP180を参照のこと。

出現モンスター

視界外からの攻撃に要注意

全体的にモンスターの能力が上がっているが、氷や雷属性に弱いモンスターが多いので、事前にこれらの属性値の高い武器を育てておくとよい。特にダンジョン前半部ではヘルポックルや魔女ヘルザなど、HPが少ない敵が多いので、さほど苦労することはない。

月の海は遮蔽物も少なく、見通しがよいので広々と戦える反面、遠距離攻撃を持つモンスターには遠くから狙い撃ちされ、気がつかないうちに攻撃を受けてしまうこともあるので注意しよう。逆に、遠距離攻撃が可能なキャラクターでの先制攻撃も有効だ。

攻撃力が高いうえ、非常に硬い外殻を持つアーサー。移動スピードも速いので、追いつかれないように注意しよう。

要注意モンスター

ツキホル

すばやい移動からの体当たりが強力

白ひげふくろうの森に出没したツチホルと同型のモンスターだが、より強力になっている。一定距離を保っていれば攻撃してこないが、うっかり射程距離に入ってしまうと、ジャンプしながら連続で体当たりをしかけてくるので注意しよう。白い息に触れるとストップ状態になってしまう。

シャオやルビー、オズモンドでの遠距離攻撃が無難。常に距離を取っておこう。

月の虫

遠距離からの砲弾攻撃が脅威

遠距離からは砲撃、接近すると体当たりと、いっときたりとも油断できない。接近戦ではダメージを受けるのは必至なので、遠距離から攻撃しよう。ロックオン可能な距離まで近づくと向こうは攻撃をしかけてくるので、ロックオン範囲外から手動で狙いを定めて攻撃するのがベストだ。

複数の敵と同時に戦うのは難しい。囲まれたら離れて態勢を立て直そう。

ホワイトファング

攻撃力の高さが脅威

鋭い爪を持った獣系モンスター。攻撃力が高く、たった一撃で大ダメージを受けてしまう恐れがある。ただし、動作は意外に緩慢なうえアクションが大きいので、タイミングさえつかんでしまえば回避するのは難しくない。敵が攻撃を空振りしたスキに、すばやく近づき剣で斬りつけよう。

ヒット＆アウェイが鉄則。もたもたしていると、反撃されてしまうのだ。

三日月男爵

攻撃を食らうとすばやく反撃してくる

遠距離から三日月ビームで狙い撃ちしてくるイヤな敵。接近すると体を回転させて攻撃してくる。回転攻撃は回避するのが難しいので、なるべく遠距離から倒すようにしよう。しかし、敵の攻撃も遠くまで届く。ロックオンしたら常に移動しながら攻撃すること。立ち止まるとやられてしまう。

回転攻撃は強烈。回避も難しいので、接近戦は避けたほうがよいだろう。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆モンスターデータ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

モンスター	種族・移動	出現フロア	HP／Abs／お金	アイテム	隠しアイテム	攻略アドバイス
魔女ヘルサ	メイジ・狙撃	1～2、4、6、12	HP：180／Abs：5／お金：10	魔力	毒リンゴ	聖を除くすべての属性に耐性があるので、聖属性か無属性の武器で攻撃しよう。
ヘルボックル	メイジ・追尾	1～3、5	HP：180／Abs：5／お金：10	パン	なし	ダメージを受けてもそのまま突っこんでくる場合が多いので、後ろに逃げつつ攻撃するといい。
月の虫	メタル・狙撃	1～4、7、11	HP：300／Abs：5／お金：10	耐久	ばくだん	接近すると体当たりをしてくるので、飛び道具で攻撃しよう。雷属性の攻撃に弱い。
スペースギョーン	魚・突進	2～4、6、9	HP：350／Abs：5／お金：4	ピチピチ魚	石けん	ある程度まで接近すると、ヤリを構えて突進してくる。弱点である雷属性の武器で一気に倒そう。
ミミック	ミミック・追尾	3～4、6	HP：300／Abs：6／お金：15	ドランの羽根	リペアの粉	的が小さいうえ動きが激しいので、シャオの攻撃では当てるのが難しい。直接攻撃がオススメ。
ツキホル	獣・突進	5、7、9～10、13	HP：280／Abs：6／お金：10	ミミー	なし	追いかけられるとやっかいなので、遠くから攻撃しよう。火に弱いので、戦闘時には武器の属性変更を。
ホワイトファング	獣・追尾	6～7、10	HP：350／Abs：10／お金：12	チーズ	なし	接近戦の場合、敵の攻撃の合間を見ながらすばやく攻撃をしかけよう。武器は聖属性にしておくこと。
ボルケン	石・追尾	7、9～10、12～13	HP：320／Abs：12／お金：4	石	炎	溶岩のかたまりのように見えるボルケン。冷属性に極端に弱い。戦うときには武器の属性チェンジを。
キングミミック	ミミック・追尾	9、14	HP：400／Abs：12／お金：20	宝箱のカギ	復活の粉	弱点がないうえに攻撃力が高いので、正面から近づくと大打撃を受けてしまう。背後から攻撃しよう。
タイタン	石・追尾	10～12、14	HP：500／Abs：12／お金：15	石	リペアの粉	外殻が硬い石系のモンスター。武器のWHp残量に気をつけること。雷、風属性に比較的弱い。
三日月男爵	鳥・追尾	12～14	HP：400／Abs：12／お金：18	まったりバナナ	なし	HPが高く、これといった弱点もない。地道な攻撃でHPを削っていこう。
アーサー	メタル・追尾	13～14	HP：400／Abs：15／お金：15	耐久	リペアの粉	もっとも硬いメタル系モンスターで、攻撃力もかなりのもの。鉄製なので、雷属性の魔法に弱い。

ボス・ミノタウロス・ジョー

■樽酒を飲むと力、スピードともにパワーアップ

ミノタウロスとの戦闘では、観客席から投げこまれる樽酒に注意したい。この樽酒は移動の妨げになるばかりでなく、ミノタウロスに飲まれると、その能力がパワーアップしてしまうというやっかいなしろもの。通常攻撃で簡単に壊せるので、敵を攻撃するついでに壊して回るとよいだろう。ただし、次々と投げこまれる樽酒だけに気を取られていると戦闘が長引いてしまう。ミノタウロスはわざわざ遠くまで樽酒を取りに行くということはしないので、樽酒の届かないところへうまく誘導するなどして、酒を飲ませないようにしよう。

樽酒を飲んでパワーアップしたミノタウロス。この状態での攻撃はかなり脅威だ。

■遠距離から絶え間なく飛び道具で攻撃

ミノタウロスの攻撃力は非常に高いが、移動速度が遅いので、接近しなければ攻撃される恐れはない。オズモンドのブラスター系の武器かマシンガン系の武器で、遠くから連射するのがもっとも安全な倒し方だ。ロックオンしたら、コロシアムの外壁を円を描くように移動しながら戦おう。戦っているうちに距離が近くなりすぎたら、一度ロックを外して、距離を取るようにするとよい。

ミノタウロスのパワーアップ中は、一撃で戦闘不能に陥ってしまうこともある。

攻撃のついでに樽酒を破壊。壊し損なうと飲まれてしまうので注意しよう。

ミノタウロス・ジョー・データ
種族：獣／移動：突進
HP：1000／防御：12／硬さ：40
Abs：50／お金：0
弱点：雷

In quest of the jewel 裏フロア

月の海の裏フロアへ行くためには、「勇気のふみきり板」が必要となる。崖っ縁で板に乗ると、普段は出ない勇気が出て、崖から飛び降りることができるのだ。

Abs稼ぎを目的とするなら、多くのAbsを獲得できるアーサーのいる第2・11クレーターや、タイタン、ボルケン、三日月男爵の出現する第3・4・10・14クレーターがオススメ。また、資金稼ぎならキングミミックのいる第8クレーターへ。ただし、裏フロアでは表フロアと比べて敵の能力が2倍になっているので、うっかり入りこむと戦闘不能に陥ってしまう可能性もある。回復アイテムをたっぷり用意していくか、表フロアで該当する敵との戦闘にじゅうぶんに慣れてから裏フロアへ突入しよう。

ふみきり板に乗り、思い切って空中へ。飛び降りたその先には裏フロアが広がっている。

獲得Abs、獲得金がともに大きいアーサー。それだけにかなり手強いモンスターである。

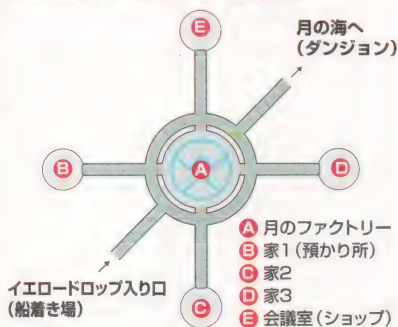
◆◆◆◆◆◆◆◆出現モンスター◆◆◆◆◆◆◆◆

フロア・名称	モンスター
第1クレーター　モグラー族のリベンジ	ツキホル
第2クレーター　パワーチーム	タイタン、アーサー
第3クレーター　権力争い	ヘルポックル、三日月男爵
第4クレーター　魔女の醜態	魔女ヘルザ、タイタン
第5クレーター　虫の巣	月の虫、
第6クレーター　月の発掘現場	ヘルポックル、ミミック、キングミミック
第7クレーター　養虫場	月の虫、三日月男爵
第9クレーター　月の工事現場	ヘルポックル、ツキホル
第10クレーター　マグマ地帯	ボルケン
第11クレーター　最強の軍団	アーサー
第12クレーター　ギョーン大移動	スペースギョーン
第13クレーター　月の発掘現場	ヘルポックル、ミミック、キングミミック
第14クレーター　月の紳士淑女	魔女ヘルザ、ホワイトファング、三日月男爵

ジオラマモードイエロードロップ

月の民が住むイエロードロップ

魔神の攻撃を受けていない月で、トアンが再建するのは巨大ロボット。ゆえに、この町には月の民が暮らすイエロードロップと、ジオラマを組み立てる月のファクトリーのふたつのエリアが存在している。

イエロードロップはファクトリーを囲むように展開し、中央から伸びた6本の道はそれぞれ船着き場、月の海、そして4軒の家々へと通じている。ワールドマップからイエロードロップに入った場合は、左手側に預かり所やショップが存在するが、月の海から「ダンジョンを出る」で戻った場合は、その逆になるので間違えないように。

※本概略図に記されたA～Eの名称はP163の宝箱出現リストの場所と対応している

■ショップと預かり所が最初から使える

イエロードロップでは、ショップと預かり所を最初から利用することができる。イエロードロップに到着してひととおりイベントを終えると、トアンたちは月の海への入り口に置き去りにされる。ダンジョンに突入する前に、一度町に戻って冒険の準備を整えよう。ショップは途中から案内をしてくれたレダンが、預かり所はリンダの尻にしかれているサンバが店番をつとめている。ショップでは基本的な回復アイテムやアタッチメントなどのほか、オズモンド専用の武器も販売している。

ショップリスト

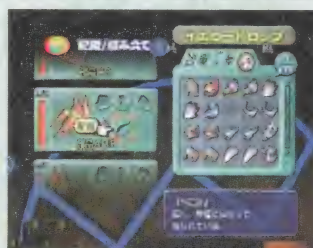
商品	価格	商品	価格
ふつうの水	10	復活の粉	100
おいしい水	30	脱出の粉	20
ごくじょうの水	60	リペアの粉	20
ごくじょうチキン	130	ドランの羽根	50
ばくだん	80	ジャッカル	3000
ビーストバスター	300	ブレスガン	3400
変わり身の粉	50	金のノベ板	1000

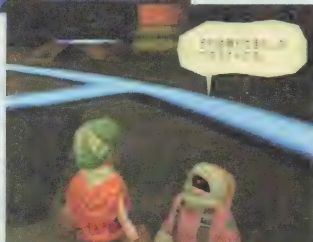
武器も購入できるが、さほど強くはない。

お詫びに預かり所を開いてくれるサンバ。

月のファクトリー——月のテクノロジーで作られた太陽の巨人

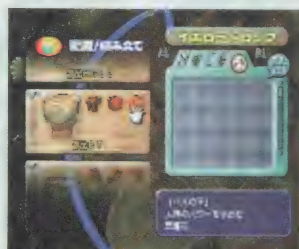
月のファクトリーで組み立てることとなる太陽の巨人。これは、展望台をのぞくすべてのパーツが巨人の部品となるため、住人は存在しない。だが、腕や脚などの主要パーツにはそれぞれ操縦者が必要なので、今まで同様、丸いパーツ穴にはアトラから救出したキャラクターをはめこんでいこう。

「？」マークが表示されているパーツ穴は、その左側のパーツ穴を埋めると自動的に明らかになる。つまりダンジョン内で集めたオプションパーツをひたすらはめこんでいけば、各パーツは自動的に完成するということだ。唯一の例外は胴体部分に当たる「部品CT」。この部品を完成させるためには、闘技大会で優勝しなければならない。

矢印の左側のパーツ穴を埋めれば「？」マークの正体が明らかになる。

操縦者にリクエストや作り方を尋ねても、たいしたことは聞き出せない。

頭部、胴体

操縦者：トアン＆オズモンド

頭部は、オズモンドとトアンが操縦者として乗りこむ重要な場所。また、胴体は動力源となる「ペズの玉」が配置される場所で、どちらも太陽の巨人の主要部分である。胴体となる「部品CT」には「ペズの玉」が必要になるため、完成は最後となる。まずは頭部の「部品HD」を完成させ、コンプリートイベントで「入場チケット」を入手しよう。このチケットがないと、コロシアムの前まで行っても中に入れてもらえない。コンプリートするタイミングは、コロシアムのある第15クレーターへ突入する直前で構わないが、パーツがそろっているようなら早めにチケットを入手しておくと、コロシアム前で引き返す手間が省ける。

〈コンプリート特典：入場チケット〉

闘技大会で優勝してもらった「ペズの玉」をはめれば、いよいよ巨人が完成する。

右腕

操縦者：アムリオ

右腕は「部品HGR」「部品HGR2」「部品AMR」の3つのジオラマパーツで成り立っている。それぞれの部品の用途は肩、二の腕、腕となっていて、肩の部分に操縦者が乗りこむ仕組み。肩にはワシの頭のオブジェが飾られているほか、実際に空を飛ぶときに使用される、大きなワシの羽根が使われている。

アムリオは、話しかけると答えてくれるもの、長い会話は得意ではないようだ。しゃべり方も少し子供っぽい。

操縦者について

無口な変わり者

操縦者が入る部品をコンプリートするとイベントが発生するが、右腕の場合は、アムリオがファクトリーを眺める様子が見られるだけ。普段から無口なアムリオだが、このときも一言もセリフを発しない。何を思ってファクトリーを眺めているのだろう。

右脚

操縦者：トマホン

「部品TIR」「部品FTR」のふたつのジオラマパーツを必要とする右脚部分。操縦者はヒザにあたる「部品TIR」の方に乗りこむようになっている。しかしこの部品、「つぼ」と乗組員のみで作られているので、安全性に少々疑問がある。もっとも、二の腕部分などは完全につぼのみでできているので、問題はないのだろう。

操縦者について

研究熱心な乗組員

右脚の操縦を担当するのはまじめな性格のトマホンで、彼は太陽の巨人の起動実験の失敗を思い出し、その恐怖から疑心暗鬼にかられてしまっている。コンプリート時には失敗した原因に関して、オズモンドから指摘を受けているシーンが見られる。

左腕

操縦者：ゴッチ

左腕を構成するジオラマパーツは、「部品HGL」「部品HGL2」「部品AML」の3つ。ヒジから先の部分に当たる「部品AML」には、「マンモスの牙」や「ねじれた角」など、鋭い武器となるパーツが複数はめこまれている。強い衝撃にも耐えられるよう、非常に硬い「アンモナイト」を主パーツとしているのも特徴だ。

部品が完成したら、プロジェクトを脱退するつもりだったゴッチ。いろいろ考えた末の結論だったのだが……。

操縦者について

熱い思いを秘めた若者

操縦者パーツが入る「部品HGL」をコンプリートすると、ゴッチとオズモンドのイベントシーンを見ることができる。ヒーローに憧れるゴッチの熱い思いを、オズモンドがうまくコントロールしているのがわかるはずだ。

左脚

操縦者：ブーン

左脚は「部品TIL」と「部品FTL」のふたつのジオラマパーツから成っている。巨人の大きな体を支える「部品FTL」には、鉱石を削り出して作った頑丈な「ツメ」やヒザを守る「亀の甲羅」、甲羅につける「甲羅のトゲ」などのパーツ穴が開いている。ここに操縦者として乗りこむことになるのは、小心者のブーンだ。

操縦者について

弱虫でさみしがりやの乗組員

親方のオズモンドを尊敬しているが、自分に自信がないため、足をひっぱってしまうことを恐れているブーン。コンプリート時にはこっそりイエロードロップから逃げ出そうとたくらむが、あっさり見つかってしまい、結局は戻ることになる。

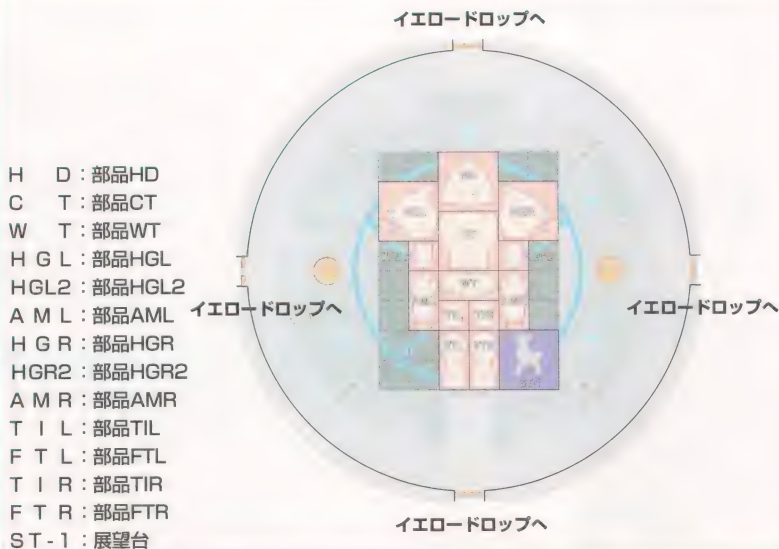
その他

展望台

ジオラマパーツの中で唯一、巨人の部品とならないのがこの展望台である。二階建ての高い塔で、上にあがればファクトリー全体を見渡すことができるが、それ以外に用途はない。置いておくと巨人を組み立てる際にじゃまになるので、完成させて小さな宝箱をすべて回収したら、思いきって撤去してしまおう。

太陽の巨人完成！　魔神を倒せ

オプションパーツをはめこんだ部品を正しく配置すると、各部品同士が連結して太陽の巨人が完成する。部品にはそれぞれ左右（L、R）が記されているので、それさえ間違えなければ組み立てるのは簡単なはずだ。ファクトリーの天井が開くと、巨人は空へ舞い上がり、魔神との対決の場所へ向かうことになる。

オズモンド率いる操縦者たちの意思に従い、ゆっくりと動き出す太陽の巨人。

Area5●ジオラマモード/イエロードロップ(月のファクトリー)~月の海 宝箱出現リスト

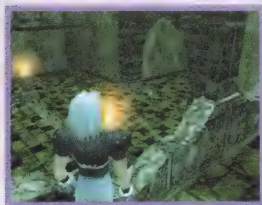
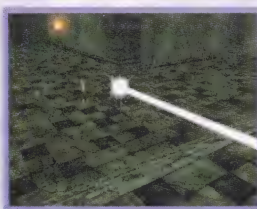
条件	アイテム	場所
第2クレータークリア後	攻撃	部品HGL
	風	部品HGL2
	メタルブレーカー	イエロードロップ家1・中
	時を止めないお札	イエロードロップ家3・中
第3クレータークリア後	草まんじゅう	イエロードロップ
第4クレータークリア後	ひょうたん	部品HD
	アンデッドバスター	部品AML
	ひょうたん	部品CT
	チーズ	イエロードロップ
	ひょうたん	イエロードロップ家1・中
	チーズ	イエロードロップ家2・中
	エデンの果実	イエロードロップ会議室
	ふんわりドーナッツ	月のファクトリー・中
第5クレータークリア後	冷気	部品TIR
	ひょうたん	展望台
第6クレータークリア後	メタルブレーカー	部品HGL
	呪われないお札	イエロードロップ
	エデンの果実	イエロードロップ家2・中
	ひょうたん	イエロードロップ家3・中
第7クレータークリア後	メタルブレーカー	イエロードロップ会議室
第8クレータークリア後	炎の魔石	部品AML
	魔力	部品HGL2
	毒を無効にするお札	部品HGR2
	エデンの果実	部品WT
	ネバネバしないお札	イエロードロップ
	エデンの果実	イエロードロップ家1・中
	お魚キャンディー	月のファクトリー・中

条件	アイテム	場所
第9クレータークリア後	エデンの果実	部品HD
	稲妻	部品FTL
	聖	部品FTR
	草まんじゅう	月のファクトリー・中
第10クレータークリア後	炎	部品TIL
	耐久	部品FTL
	エデンの果実	展望台
	エデンの果実	イエロードロップ
	魔女のパフェ	月のファクトリー・中
第11クレータークリア後	リペアの粉	部品CT
	攻撃	部品TIR
	ニンジンクッキー	イエロードロップ
	サソリジャーキー	月のファクトリー・中
第12クレータークリア後	ストーンブレイカー	部品AMR
	スカイハンター	部品HGR
	マイティーヒール	部品WT
	ひょうたん	イエロードロップ
	エデンの果実	イエロードロップ家3・中
第13クレータークリア後	風の魔石	部品HGR2
	ビンビンドリンク	部品TIL
	早さ	部品FTR
	ひょうたん	イエロードロップ家2・中
第14クレータークリア後	強化の粉	部品AMR
	メタルブレーカー	展望台
	ひょうたん	イエロードロップ会議室
	ニンジンクッキー	月のファクトリー・中
第15クレータークリア後	聖水	部品HGR

※本リストに記された場所はP158のイエロードロップ概略図A~Eの名称と対応している。

Area6

ダークヘブン城～時の回廊

完成した太陽の巨人を操り、ついにダークヘブン城へ到達。
魔神の攻撃にもびくともしない巨人に、結果はトアンたちの圧勝かと思われた。
だが、本当の魔神は別のところにいた。
太陽の巨人は無残にも破壊され、
トアンたちは危機一髪のところを、神獣ドランによって救出される。
過去へと通じる扉をくぐり抜け、新たなダンジョンへ足を踏み入れる一行。
トアンたちの最後の戦いが今はじまろうとしていた。

Event Flow

太陽の巨人でダークヘブン城に降り立つ

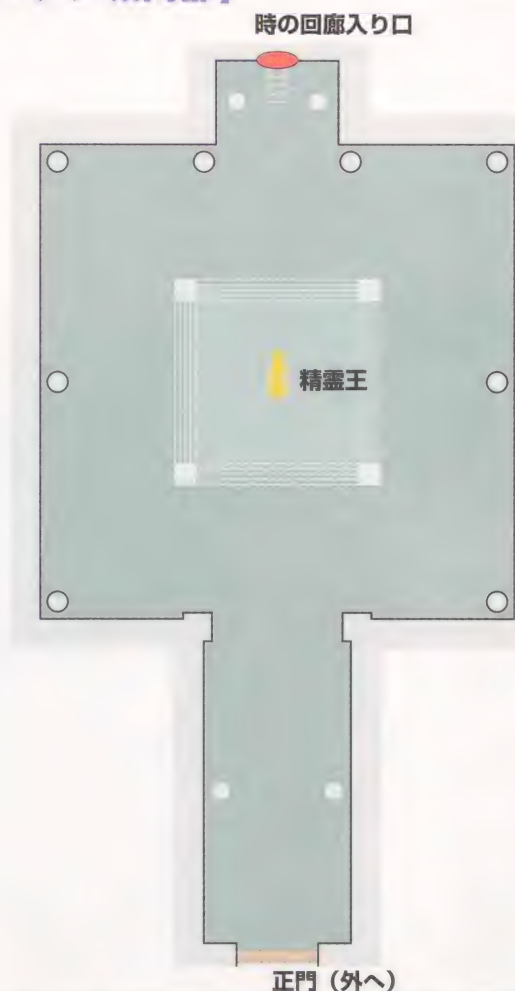
太陽の巨人vs魔神、最後の決戦！
ペズの玉を装着し、ついに完全体となった太陽の巨人。暗雲立ちこめるダークヘブン城で繰り広げられる、太陽の巨人と魔神の激しい戦い。そしてトアンはダークヘブン城でシーダと再開する。

シーダの記憶をたどり、400年前の世界へ……

魔神をこの世から消し去るために
400年前のダークヘブン城に魔神を倒すカギがあると知ったトアンは、記憶のかけらを集めながら時の回廊をさかのぼることになる。

魔神の誕生を阻止するために

ダークヘブン城では、ジオラマモードで建物を配置していくのではなく、記憶のかけらから12の物語を組み立てていくのが目的となる。下の地図は、ダークヘブン城正門と時の回廊をつなぐエントランス。中央では精霊王がショップを開いている。

集めるべき記憶のかけらは全部で62個。「?」マークのパーツ穴はなく、手に入るパーツを順に組み立てていけば、東の王の物語が完成する。なお、ラストボスが待つ最後のステージには、12の物語を完成させ、そのすべてを見ておかないと入れない。

失われたパーツ

時の回廊では、各フロアごとに入手できるパーツが決まっている。

パーツ名	入手フロア	パーツ名	入手フロア	パーツ名	入手フロア
王となった日	5年前	西の脅威	109年前	守るべきもの	213年前
ベッド	5年前	魔導士	109年前	ソフィア	225年前
父	5年前	折れた剣	109年前	ナイフ	225年前
王冠	5年前	騎馬	109年前	血のドレス	225年前
ー	ー	城	122年前	ー	ー
ー	ー	ソフィア	122年前	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー	ー
式典の夜	18年前	契約	122年前	悪魔の誕生	238年前
月	18年前	砦	140年前	城	238年前
城	18年前	折れた剣	140年前	暗黒の雲	238年前
たいまつ	23年前	黒いローブの男	140年前	黒き血	238年前
王冠	23年前	血の契約書	151年前	ー	ー
ソフィア	23年前	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー	ー
嵐の中の再会	38年前	黒き力	151年前	失ったもの	249年前
ベッド	38年前	黒き血	151年前	壊れた城	249年前
大臣	38年前	光	162年前	墓	249年前
ソフィア	51年前	魔導士	162年前	折れた剣	249年前
馬車	51年前	城	162年前	ー	ー
ー	ー	ソフィア	205年前	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー	ー
初陣	66年前	暗殺者	205年前	旅立ち	382年前
騎馬	66年前	城	205年前	砂時計	382年前
剣	102年前	ワイン	208年前	予言者	382年前
魔導士	102年前	月	208年前	剣	382年前
父	102年前	ソフィア	208年前	禁呪の書	382年前
王冠	102年前	扉	213年前	ー	ー
ー	ー	刺客	213年前	ー	ー

クエストモード 時の回廊

禁呪によって開かれた時をさかのぼる回廊

◆◆◆◆◆フロア構成◆◆◆◆◆

ゲートキー：時計の針
扉のカギ：暗黒のカギ
裏フロアのカギ：パタパタ棒

フロア	内容	裏フロア
5年前		裏フロア
18年前		裏フロア
23年前		裏フロア
38年前		裏フロア
51年前		裏フロア
66年前		裏フロア
102年前		裏フロア
109年前		裏フロア
122年前		裏フロア
140年前		裏フロア
151年前		裏フロア
162年前		裏フロア
205年前		裏フロア
208年前		裏フロア
213年前		裏フロア
225年前		裏フロア
238年前		裏フロア
249年前		裏フロア
300年前	シャオリミテッド	裏フロア
310年前	ゴローリミテッド	裏フロア
322年前	ルビーリミテッド	裏フロア
340年前	ウンガガリミテッド	裏フロア
356年前	オズモンドリミテッド	裏フロア
382年前		裏フロア
400年前	ボス戦：VS魔神	

時の回廊は、全25フロアで構成されており、400年前までさかのぼった時点でボス戦が発生する。これまでのダンジョンとは違い、前半後半といったフロア構成にはなっていないため、中間イベントなどが存在せず、ひたすらフロアを突き進むことになる。また、時の回廊終盤の300年前〜356年前にかけて、トアンをのぞく5人それぞれのリミテッドゾーンが待ち受けている。キャラクターそれぞれの武器を成長させておくか、使いまわしのできる強力な合成玉を用意しておこう。

※時の回廊では各フロアごとに入手できるパーツが決まっているため、チャートBOX内にアトラを配置した。

時の回廊の終盤には仲間全員のリミテッドゾーンが待ち受けている。

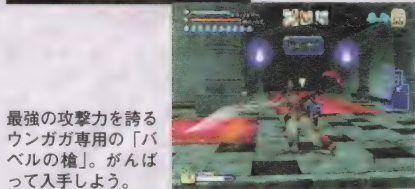
発生イベント——400年前、ついに魔神の秘密が明かされる!

400年前まで時をさかのぼり、最後の扉を開けるまでこれといったイベントは一切発生しない。新たな仲間が加わることもないので、これまで培ってきたテクニックと育ててきたキャラクターをフルに活用してモンスターたちと戦い、アトラに封じられた記憶のかけらを集めていこう。

いよいよ最後の戦いとなる時の回廊。気を引き締めて探索に臨もう。

入手できる武器——オススメは「メビウスリング」と「バベルの槍」

最終エリアということもあってか、入手可能な武器のほとんどが最高レベルのものとなっている。どの武器も初期状態から能力値が高いため、即戦力となるのだ。中でも特に手に入れておきたいのが、全武器中最大の魔力を秘めた「メビウスリング」と、同じく最大の攻撃力を秘めた「バベルの槍」。これらは能力の限界値が高いので、入手したら「強化の粉」などを使って一気に育てるとよい。これが最後の戦いとなるので、あらゆるアイテムとアタッチメントを駆使して、主力のキャラクターが装備する武器の強化をはかろう。

ルビーが装備できる最強の武器。魔力が非常に高いので、属性効果も高くなる。

最強の攻撃力を誇るウンガガ専用の「バベルの槍」。がんばって入手しよう。

◆◆◆◆◆◆入手可能な武器・追加分◆◆◆◆◆◆

名　前	WHp	Abs	攻	耐	速	魔力	入手しやすさ
子羊の剣	65	92	45	0	70	20	★
ダーククラウド	60	93	75	55	75	45	★
ブレイブアーク	70	85	60	75	80	20	★
神獣の資格	70	80	60	70	80	18	★
エンゼルシューター	70	80	50	65	77	15	★
トールハンマー	88	78	50	50	55	30	★
えんま大王の斧	88	78	70	60	65	30	★
魔王のリング	70	67	40	40	44	60	★★
アテナのうでわ	81	78	60	60	60	80	★
メビウスリング	89	78	66	70	88	80	★
ヘラクレスの怒り	81	80	75	70	99	0	★
バベルの槍	87	80	79	70	99	0	★

※表内の★は武器の入手率をあらわす。数が多いものほど手に入れやすい。

入手可能な武器・継承分

バスタードソード	シャムシール
骨のパチンコ	鉄のパチンコ
スティーブ	盗賊のパチンコ
ハードシューター	ダブルインパクト
冷凍マグロ	亀の甲羅
マジカルハンマー	バトルアックス
大富豪ハンマー	ガイアハンマー
最後の審判	盗賊のリング
クリスタルリング	プラチナリング
女神のリング	精霊のリング
破壊のリング	ジャベリン
ハルベルト	ドゥ・サンガ
スコーピオン	パルチザン
大地の槍	ジャッカル
ブレスガン	スカンク
Gクラッシャー	ヘキサブラスター
スターブレイカー	スーパーノヴァ

※上記の武器の詳細データについてはP180を参照のこと。

出現モンスター ―攻撃力の高いモンスターが多く、一撃で即死の可能性も

ストーリーの最後を締めくくるダンジョンだけあって、手強いモンスターが多い。特に後半のフロアになると、1回の攻撃を受けただけで70を超えるダメージとなってしまうほどの高い攻撃力を持つモンスターが出現する。全体的に種族が魔法使いのモンスターが多いので、対魔法使いの特性が高い武器が効果的だが、属性に対する弱点や耐性がバラバラなため、これまでのエリア以上に細かく武器の属性を変更する必要がある。P226からのモンスターデータを参照して、弱点となる属性で的確に攻めよう。

攻撃力の高いモンスターと戦うときは、なるべく遠距離攻撃が可能なキャラクターにチェンジしたい。

要注意モンスター

ハート
見切りづらく強力な魔法

こちらにダメージを与える魔法だけでなく、味方をビンビン状態にする魔法を使うため、複数のモンスターとともに出現した場合は、必ず先に倒したい。モンスターをロックオンしたまま、左右に敵の魔法を避けつつ遠距離用武器で攻撃するか、杖や槍の先端を当てるようにして攻撃しよう。

ビンビン状態になったモンスターは攻撃力、防御力がアップする。

リッチ
強力な打撃が脅威

ストップ効果を持つ魔法と、HPを半分近く奪うパンチで攻撃してくる。動きが遅いのでロックオンしたまま左右どちらかに動き、背後から攻撃するとよい。突然テレポートでこちらの背後に回りこんでくることがあるが、その場合はいったん離れて間合いをはかりなおした方がよい。

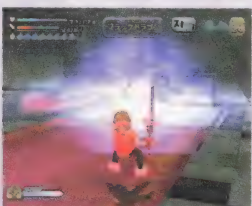
魔法とパンチの連携攻撃はHP満タンから一気にひん死になるほどの威力。

ジョーカー
HPの半分を奪うカマの一撃

ゆっくり接近してきて、一撃でHPを半分近く奪うカマで攻撃してくる。攻撃スピードこそ速いが、カマの攻撃範囲は狭いので、カマの範囲外からシャオやルビー、オズモンドの遠距離攻撃用武器で倒してしまおう。また、聖属性の攻撃に弱いので武器属性を聖に変更して攻撃するとよい。

防御力がいくら高くても、カマ攻撃を3発受けるとひん死状態になってしまう。

ブラックドラゴン
最大HPと高い攻撃力を誇る強敵

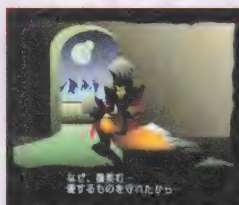
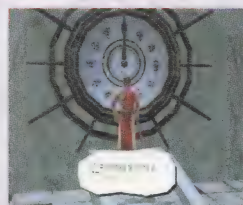
全モンスター中最大のHPを持つ。長期戦が避けられないうえ、体当たり、ブレスともに攻撃力が高いので、ダメージを受けた場合はすぐに回復アイテムでHPを回復すること。常に100以上のHPが欲しいところだ。また、体当たりを避けるため、できるだけ側面や背後から攻撃しよう。

攻撃力が高いだけでなくストップ効果も持っている恐怖のブレス攻撃。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆モンスターデータ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

名前	種族・移動	出現フロア	HP/Abs/お金	アイテム	隠しアイテム	攻略アドバイス
呪いダンサー	メイジ・追尾	1～2、4～5、19	HP:200/Abs:5/お金:10	呪われないお札	ときめきチェリー	呪い効果を持つ爪で攻撃をしてくるが動きは遅い。聖属性に弱いので武器属性を聖にして攻撃しよう。
ダークフラワー	植物・停止	1～3、5、8～9、14、20	HP:200/Abs:5/お金:10	ごくじょうの水	なし	接近攻撃は反撃を受ける可能性があるため危険。近づきすぎないよう飛び道具で倒すのがベスト。
エビルバット	鳥・飛行	1～4、6～7、9、17、19、21	HP:150/Abs:4/お金:5	ごくじょうチキン	毒消しドリンク	HPと攻撃力は高いが、動きは洞窟コウモリ（P77参照）と同じ。飛び道具で撃ち落とそう。
ビリー	メイジ・狙撃	2～3、6、8、19、21	HP:200/Abs:6/お金:10	稲妻	稲妻の魔石	特に弱点がないうえ、雷属性の攻撃を吸収しHPを回復させてしまう。雷属性以外の武器で攻撃しよう。
リビングアーマー	石・追尾	3～4、8、10、15、18、20	HP:300/Abs:6/お金:15	石	なし	これといった弱点を持たない。移動速度が遅いので、相手の動きをよく見て戦おう。
ミミック	ミミック・追尾	4、6～7、10、18	HP:300/Abs:6/お金:20	ドランの羽根	リペアの粉	これといった弱点はなく、攻撃力が高い。できるだけ後ろに回りこんでから攻撃するようにしたい。
暴れトッシーン	獣・追尾	5、7、9～10、12～13、20	HP:400/Abs:6/お金:12	早さ	ごくじょうチキン	突進してきてから武器で攻撃してくる。攻撃速度が遅いので、剣による連続攻撃で一気に倒そう。
クローバー	メイジ・追尾	6、11、13、23	HP:350/Abs:6/お金:12	ネバネバしないお札	ごくじょうの水	いったん飛び上がり、杖で攻撃してくる。火属性に弱く、風属性に耐性を持つので、武器の属性変更を。
ハート	メイジ・狙撃	7、11～12、21、23	HP:350/Abs:6/お金:12	呪われないお札	ビンビンドリンク	有効なのは冷属性の攻撃。仲間をビンビン状態にする魔法を使うので、優先して倒すように。
ダイア	メイジ・追尾	8、11、13、23	HP:350/Abs:6/お金:12	毒を無効にするお札	毒消しドリンク	攻撃力は高いが攻撃は直線的なので、横に移動しつつ戦おう。風属性の攻撃に弱い。
スペード	メイジ・追尾	9、11、23	HP:350/Abs:6/お金:12	時を止めないお札	聖水	接近してから剣で攻撃してくるが、動きが遅いため簡単に避けられる。火属性の武器による攻撃が有効。
ジョーカー	メイジ・追尾	10～12、22～23	HP:350/Abs:6/お金:12	マイティーヒール	ごくじょうチキン	聖をのぞくすべての属性に対し耐性を持っているので必ず聖属性の武器で攻撃すること。
キングミミック	ミミック・追尾	12、14、16、18、22	HP:450/Abs:18/お金:25	宝箱のカギ	脱出の粉	動きのパターンはミミックと変わらないが攻撃力は非常に高い。飛び道具で遠くから倒すのがベスト。
リッチ	不死・追尾	13～16、19、24	HP:200/Abs:12/お金:15	魔力	復活の粉	威力の高いパンチ攻撃を避けるため、遠距離から飛び道具で攻撃していこう。
ブリザード	メタル・追尾	14～15、17、21、24	HP:500/Abs:8/お金:5	冷気	冷気の魔石	攻撃力が非常に高いため、背後に回ってから攻撃をしよう。雷と風属性を弱点としている。
アレクサンダー	メタル・追尾	15～17、22、24	HP:450/Abs:15/お金:17	炎	風の魔石	攻撃力が高く、一撃のダメージが大きい。敵の攻撃の届かない背面に回って攻撃しよう。
ブラックドラゴン	恐竜・追尾	16～17、20、22、24	HP:600/Abs:20/お金:22	魔力	マイティーヒール	聖属性を除くすべての属性に対し耐性を持つ。必ず武器の属性を聖に変えてから戦おう。

ラストバトル

■400年に渡る因縁にもついに決着のときがきた!!

記憶の断片を集め、東の王の物語をすべて見ると、いよいよラストステージである400年前のダークヘブン城へ突入することになる。ここではすべての元凶である、魔神との最後の戦いが発生するので、気を引き締めていこう。武器やアイテムの入念な準備も怠らないように。

記憶の断片から東の王の物語を知ることになる。

この扉を開けば400年前のダークヘブン城である。

■武器・アイテムの最終確認をしておこう

仲間すべての武器を強化する必要はないが、近距離攻撃用武器と遠距離攻撃用武器、それぞれひとつずつ強力なものを用意しておこう。また、「ごくじょうチキン」や「復活の粉」、「変化の粉」といった回復アイテムも可能な限り持っておきたい。これらはアクティブアイテムにセットし、戦闘中にいつでも使えるようにしておこう。

「復活の粉」は持っているだけでは効き目がない。必ずアクティブアイテムに。

In quest of the jewel 裏フロア

「パタパタ棒」を使い、空飛ぶじゅうたんに乗っていくことになる時の回廊の裏フロア。Absを稼ぐのにもってこいのフロアは、38、122、208年前の裏フロア。1体につき20もAbsを稼ぐことができるブラックドラゴンが数多く出現するフロアだ。アイテムを収集したいのなら、エビルバットだけが出現する238年前の裏フロアに行くとよいだろう。シャオやルビー、オズモンドを使えば、いとも簡単にエビルバットを倒せる。

空飛ぶじゅうたんに乗って裏フロアへ。

出現モンスター

フロア・名称		モンスター
5年前	パワーアタック	暴れトッシーン、ブリザード、アレクサンダー、ブラックドラゴン
18年前	ダークヘブンの宮廷魔術師	リッチ
23年前	宝物庫	リビングアーマー、アレクサンダー
38年前	ドラゴンの巣	エビルバット、ブラックドラゴン
51年前	お花畑	エビルバット、ダークフラワー
66年前	ダークヘブン城の宝物庫	リビングアーマー、ミミック、キングミミック、アレクサンダー
102年前	パワーアタック	暴れトッシーン、ブリザード、アレクサンダー、ブラックドラゴン
109年前	宝物庫	リビングアーマー、アレクサンダー
122年前	ドラゴンの巣	エビルバット、ブラックドラゴン
140年前	宝物庫	リビングアーマー、アレクサンダー
151年前	お花畑	エビルバット、ダークフラワー
162年前	ダークヘブン城の宝物庫	リビングアーマー、ミミック、キングミミック、アレクサンダー
205年前	パワーアタック	暴れトッシーン、ブリザード、アレクサンダー、ブラックドラゴン
208年前	ドラゴンの巣	エビルバット、ブラックドラゴン
213年前	呪いダンサー	呪いダンサー、ビリー
225年前	ダークヘブン城の宝物庫	リビングアーマー、ミミック、キングミミック、アレクサンダー
238年前	こうもりの巣	エビルバット
249年前	お花畑	エビルバット、ダークフラワー
300年前	ダイヤの宝物	ミミック、ダイア、キングミミック
310年前	クローバーの宝物	ミミック、クローバー、キングミミック
322年前	ハートの宝物	ミミック、ハート、キングミミック
340年前	スペードの宝物	ミミック、スペード、キングミミック
356年前	ジョーカーの宝物	ミミック、ジョーカー、キングミミック
382年前	トランプ5	クローバー、ハート、ダイア、スペード、ジョーカー

ジオラマモード東の王の物語

記憶のかけらを集め、事件の真相にせまる

時の回廊で集めるのは実体のあるものではなく、シーダが残してきた記憶のかけら。記憶パーツのパーツ穴に、「ソフィア」や「剣」などのオプションパーツをはめて完成させると、その記憶の中身を見ることができる。配置すべきジオラマエリアは存在せず、パーツの組み立てはダンジョン内でのみ可能。記憶パーツはどこからでも見ることができるが、物語を理解するためには最初から順を追って見ていきたい。また、すべてのパーツを完成させて最後のエリアに入ると、シーダの記憶を最初から見ていくことになる。

記憶を構成するオプションパーツをパーツ穴にはめていくと、シーダの記憶が甦るのだ。

完成した記憶パーツはいつでも見ることが可能。順番に見たほうが状況が理解しやすい。

■なんでもそろう精霊王のショップ

ダークヘブン城の内部では、精霊王が臨時にショップを開いている。ここでは通常アイテムのほか、宝石や各種アタッチメントも購入することができる。また預かり所も併設されているので、町まで戻らなくとも、たいていの用ならここで間に合うはずだ。ただし、効力の高い宝石は、その分値段も一律3000ギルダと高価。お金に余裕がない場合や通常の属性アタッチメントでじゅうぶんだという場合は、クィーンズのジョーカーの店に行こう。

ショップリスト宝石

商　品	価格	商　品	価格
ガーネット	3000	ルビー	3000
アメジスト	3000	ペリドット	3000
アクアマリン	3000	サファイア	3000
ダイヤモンド	3000	オパール	3000
エメラルド	3000	トパーズ	3000
パール	3000	トルコ石	3000

ショップリストアイテム

商　品	価格	商　品	価格
ごくじょうの水	60	脱出の粉	20
ごくじょうチキン	130	リペアの粉	20
マイティーヒール	3000	ドランの羽根	50
変わり身の粉	50	金のノベ板	1000
復活の粉	100		

ショップリストアタッチメント

商　品	価格	商　品	価格
攻撃	300	ストーンブレイカー	300
耐久	260	プラントバスター	300
早さ	260	ビーストバスター	300
魔力	300	スカイハンター	300
ディノスレイヤー	300	メタルブレーカー	300
アンデッドバスター	300	ミミックブレーカー	300
シーキラー	300	メイジスレイヤー	300

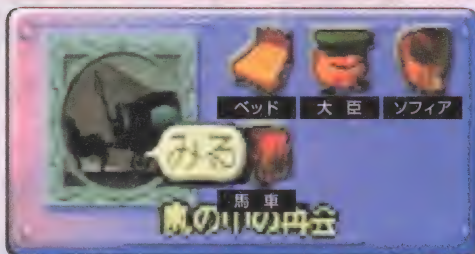
東の王の物語構成パーツ

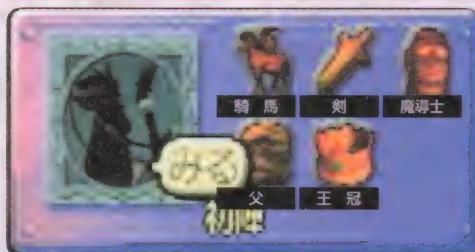
王となった日

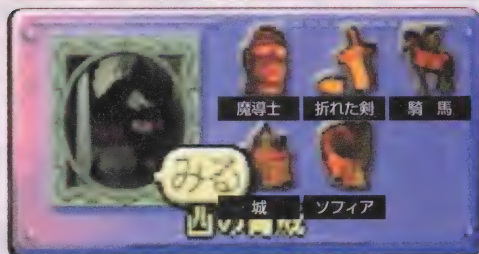
パーツ穴に入るのは「ベッド」「父」「王冠」の3つ。このジオラマパーツを完成させると、病に倒れた父王からあとを託された、若き日のシーダの姿を見ることができる。父王の突然の死で、心の準備もできないまま一国の王となってしまったシーダの悲しい運命は、まさにこのときからはじまることとなるのだ。

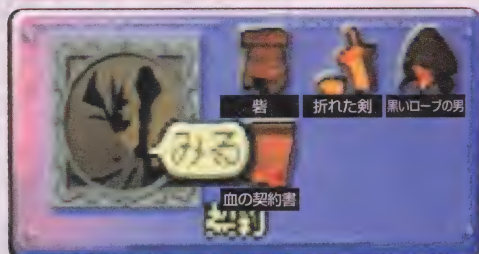
式典の夜

この記憶のパーツ穴は全部で5つ。それぞれ順に、「月」「城」「たいまつ」「王冠」「ソフィア」が入る。正式に王として認められる記念式典の会場で、シーダはひとりの美しい女性と出会う。名前も素性も知らぬまま、すぐに見えなくなったその女性に、シーダはすっかり心を奪われてしまうのだった。

嵐の中の再会

舞台は運命の出会いから数日後の夜。式典で出会った女性に思いをはべらせるシーダのもとへ、隣国の姫君が乗った馬車が行方不明になったとの知らせが入る。その姫君こそが、恋する女性そのひとであった。「ベッド」「大臣」「ソフィア」「馬車」のパーツ穴をうめて、シーダの記憶を垣間見よう。

初陣

このあたりから、状況は一変して不穏なパーツが増えてくる。初陣のパーツ穴に入るのは「騎馬」「剣」「魔導士」「父」「王冠」。王国を焼き尽くすかと思われた戦争も、この段階ではまだ優劣もなく、現実味の薄いものだった。シーダは初陣の場で、亡き父の声を聞き、国を守る義務に縛られていくのだった。

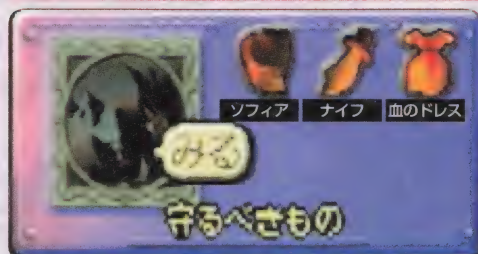
西の脅威

いよいよ戦争も佳境に入った。西の大陸が送りこんだ魔導士によって、東の大陸は壊滅寸前まで追いこまれてしまう。だがシーダは、国や愛する人を守ることに固執するあまり、戦争を終えることができなくなってしまっていた。この記憶には、「魔導士」「折れた剣」「騎馬」「城」「ソフィア」の5つのパーツ穴がある。

契約

4つのパーツ穴には、それぞれ「砦」「折れた剣」「黒いローブの男」「血の契約書」が入る。ついに自国が全滅寸前まで追いつめられたシーダのもとへ、黒いローブの男が近づいてきた。男はシーダに悪魔との契約を持ちかけ、疲弊しきったシーダはその誘いに乗ってしまう。その代償の大きさに気がつかぬまま……。

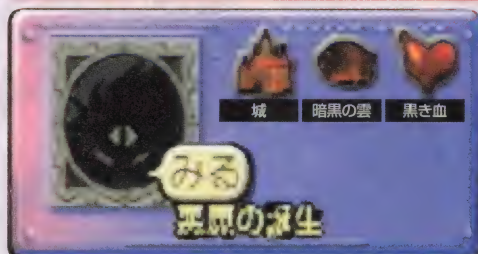
黒き力

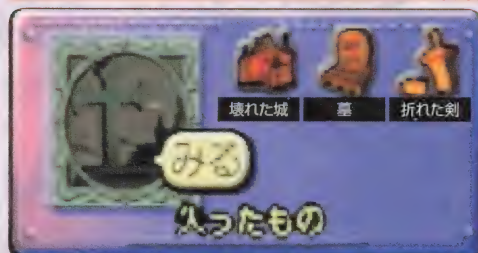
悪魔と契約を交したシーダは、大切なものと引き換えに「黒き力」を手に入れる。それは戦況を逆転させ、東の大陸に勝利をもたらすのにじゅうぶんな力だった。これで皆を救える、愛する人を守れると、シーダは喜びに震える。必要なパーツは「黒き血」「光」「魔導士」「城」「ソフィア」の5つ。

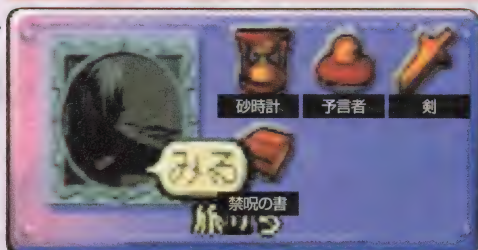
暗殺者

この記憶は、「城」「ワイン」「月」「ソフィア」「扉」「刺客」の6つのパーツをはめると完成する。勝利に酔いしれるシーダと、ソフィアとの再会のとき。だが、現れたのはソフィアに扮する暗殺者だった。そうとは知らないシーダは、疑いもせずに偽者のソフィアを部屋に招きいれてしまうのだった。

守るべきもの

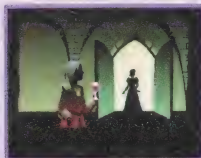
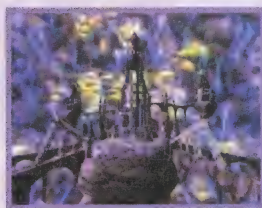
パーツ穴に入るのは「ソフィア」「ナイフ」「血のドレス」の3つ。遅れて現れたソフィアは、暗殺者のナイフからシーダをかばい、代わりに命を落としてしまう。愛する者を守ったソフィアの顔は満足気に微笑んでいたが、残されたシーダは悲嘆にくれていた。彼は守るべきものを失ってしまったのだ。

悪魔の誕生

絶望にとらわれたシーダの心の奥底から、邪悪で恐ろしい何かが生まれた。悪魔との契約で取り込んだ黒き血が、シーダの憎悪に触発され、悪魔を生み出してしまったのだ。負の感情を糧に成長を続ける黒き存在。これこそが魔神誕生の瞬間であった。必要なパーツは「城」「暗黒の雲」「黒き血」の3つ。

失ったもの

この記憶は、「壊れた城」「墓」「折れた剣」の3つのパーツをはめると完成する。不吉なパーツが意味するとおり、ここでは魔神に国を滅ぼされたシーダが登場する。愛する者だけでなく、国をも失ってしまったシーダ。だが本当に失ったものは、自分自身だったということにシーダは気づくのであった。

旅立ち

必要なパーツは「砂時計」「予言者」「剣」「禁呪の書」の4つ。最後となるこの記憶では、シーダが時空を超えてトアンの前に姿を現した、その旅立ちの場面を見ることができる。自らの手で決着をつけるべく、禁忌を犯して時空を超えたシーダ。誰も止めることができない、固い決意の現れであった。

Epilogue

長い冒険の末に、ようやく魔神を打ち倒したトアンは、
アトラミリアの力を借りて、魔神の誕生そのものを封じることに成功する。
魔神は、人々の負の感情をエネルギーとして成長する存在。
たとえ400年前の事件を解決したとしても、また別の時代に別の人間が、
新たな魔神を生み出してしまうかもしれない。
だが、どんな時代にも必ず、希望を捨てずに立ち上がる人物がいるはずである。
勇気あふれるひとりの少年、トアンが世界を救ったように……。

データリスト

武器・アイテム・住人・モンスター

◆◆◆武器◆◆◆

ここでは、ゲーム中に登場する68種類の武器とその能力に加え、「ダガー」「木のパチンコ」「木づち」「黄金のリング」「格闘棒」「マシンガン」といった各キャラクターの初期装備武器が故障した状態の能力値も紹介している。これらの武器以外は故障状態が存在せず、WHpが0になった時点で消滅してしまうので注意してほしい。

表の見方

❶武器の名称

❷買値・売値
ショップで武器を購入、売却する際の値段。ただし、ショップで購入することのできない武器は－となっている。

❸基本WHp
手に入れた時点での武器の耐久値。モンスターを攻撃するたびに減少していき、0になるとその武器は消滅してしまう。ただし、前述した各キャラクターの初期装備武器「ダガー」「木のパチンコ」「木づち」「黄金のリング」「格闘棒」「マシンガン」は消滅せず、壊れた状態のまま使うことができる。

❹基本Abs
手に入れた時点での次のレベルアップまでに必要なAbs。

❺ Abs増加率
ひとつレベルアップするごとに基本Absの数値がどれだけ上昇するかをあらわしている。

❻アタッチメント数
武器に装着できるアタッチメントの総数をあらわしている。ただし、合成玉はアタッチメント数にかかわらず、ひとつの武器につきひとつしか装着できない。

❼攻
武器を手に入れた時点での攻撃力の数値で、高いほどモンスターを攻撃した際のダメージが大きくなる。レベルアップするたびに＋1ずつ上昇していき、アタッチメントを装着することでも上昇させられる。

❽攻限
武器が持つ攻撃力の限界値。レベルアップやアタッチメントの装着では、この数値を超えることができない。

❾耐
武器を手に入れた時点での耐久力の数値で、高いほどモンスターを攻撃した際のWHpの減少が抑えられる。レベルアップするたびに＋1ずつ上昇していき、アタッチメントを装着することでも上昇させられる。また、どの武器でも最大値は99となっている。

❿速
武器を手に入れた時点での速さの数値で、これが高いほど敵をすばやく攻撃できる。レベルアップするたびに＋1ずつ上昇していき、アタッチメントを装着することでも上昇させられる。また、どの武器でも最大値は99となっている。

⓫魔
武器を手に入れた時点での魔力の数値で、高いほど属性効果や特性効果によるモンスターへの追加ダメージが大きくなる。レベルアップするたびに＋1ずつ上昇していき、アタッチメントを装着することでも上昇させられる。また、どの武器でも最大値は99となっている。

⓬魔限
武器が持つ魔力の限界値。レベルアップやアタッチメントの装着では、この数値を超えることができない。

⓭特殊効果
大富豪、うるおい、盗む、毒、ストップ、しゃべるといった武器固有の特殊効果。特殊効果を持つ武器を装備し、使ったときに発動する。なお、しゃべる以外の特殊効果は、武器の装備画面でその効果を確認することができる。

⓮ビルドアップ可能な武器
その武器からのビルドアップが可能な武器。ただし、WHpとAbs、アタッチメント数、特殊効果を除くすべての能力がビルドアップ可能な武器の能力値を超えていることが条件となる。

⓯炎・冷・雷・風・聖
武器を手に入れた時点での各種属性の数値。1以上で武器の属性を変更することができ、高いほど攻撃の際の属性効果が高くなる。アタッチメントを装着、または吸収することで数値を上昇させることができる。

⓰竜・不死・魚・石・植物・獣・鳥・鉄・ミミック・魔使（魔法使い）
武器を手に入れた時点での各種対種族特性の数値。高いほどそれぞれの種族に対して攻撃した際の追加ダメージが大きくなる。アタッチメントを装着、または吸収することで数値を上昇させることができる。

白ヒゲの剣 ❶	買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
	2,500 ❷	625	❸	❹	❺	❻

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
❼	❽	❾	❿	⓫	⓬	⓭	子⓮の剣

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	⓯	16	0	0	0	0	0	12 ⓰	12	0	0	0	12

トアン

ダガー

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	—	48	32	8	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
6	25	30	70	2	24	—	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0

ダガー(故障)

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	—	48	32	8	0

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
1	25	0	70	0	24	—	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

バゼラード

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	75	40	40	9	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
8	26	20	60	4	25	—	古代の剣、バスタードソード

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0

グラディウス

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	125	45	40	10	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
10	37	32	60	6	45	—	バスタードソード

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	5	0	15	0	0	0	0	0	0	0	0

白ヒゲの剣

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
2,500	625	50	65	10	3

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
20	55	18	70	12	30	—	子羊の剣

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	16	0	0	0	0	0	12	12	0	0	0	12

クリスナイフ

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	175	55	45	8	3

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
12	40	25	70	8	45	—	月影刀

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	8	0	5	0	0	0	5	5	0	0	0

古代の剣

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
―	200	58	50	8	3

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
18	60	12	50	15	20	ストップ	ブレイブアーク

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
6	0	0	0	8	10	8	0	10	0	0	0	0	10	0

バスタードソード

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
―	250	57	60	12	4

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
24	65	40	50	0	20	―	ブレイブアーク

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	10	0	0	0	10	0	0	0	10	0	10	0	10

包丁

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
400	100	30	50	8	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
5	30	5	80	0	15	うるおい	月影刀

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	8	0	0	0	0	0	33	0	0	0	0	0	0	0

月影刀

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
―	500	40	68	13	3

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
28	68	20	70	14	45	―	アマノムラクモ

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	10	0	10	12	0	0	0	0	0	8	0	10	0	8

太陽の剣

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
―	750	50	90	15	4

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
40	73	40	60	21	30	―	ビッグバン

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
30	0	35	0	0	30	30	0	30	0	0	0	15	0	10

ヘビキリの剣

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
―	500	45	40	16	3

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
22	70	48	60	8	30	―	アマノムラクモ、アトラミリアの剣

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	14	12	0	21	0	12	0	23	24	23	0	0	0

マッチョソード

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	600	53	70	25	3

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
24	68	52	50	0	20	—	ブレイブアーク

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	0	0	0	8	0	12	0	0	35	0

シャムシール

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	125	32	70	8	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
12	45	12	70	6	20	—	月影刀、子羊の剣

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	8	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	4

アマノムラクモ

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	750	60	90	20	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
65	99	50	80	22	85	—	ダーククラウド

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	30	38	38	12	30	0	0	0	0	30	0	35	0	0

子羊の剣

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	750	65	92	15	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
45	80	0	70	20	50	—	アトラミリアの剣

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	20	0	20	0	0	0	0	30	35	35	0	0	0

ダーククラウド

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	1	60	93	24	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
75	145	55	75	45	85	—	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	50	45	0	0	30	0	0	0	0	0	0	30	30	0

ブレイブアーク

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	750	70	85	18	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
60	80	75	80	20	50	—	アトラミリアの剣

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
30	0	0	0	50	0	34	0	38	0	0	30	25	0	18

ビッグバン

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	1	70	80	25	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
70	170	0	60	25	50	—	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
50	30	55	30	30	35	35	0	45	0	0	0	40	0	40

アトラミリアの剣

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	1	70	70	25	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
65	155	80	80	30	70	—	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
25	40	25	40	20	30	20	10	20	10	10	10	30	40	20

シャオ

木のパチンコ

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	—	48	40	8	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
4	28	40	60	0	10	—	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0

木のパチンコ(故障)

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	—	48	40	8	0

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
1	28	0	60	0	10	—	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

鉄のパチンコ

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	90	48	40	10	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
14	30	40	50	0	10	—	ハードシューター

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	12	5	0	0

盗賊のパチンコ

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	150	46	40	10	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
8	30	38	80	0	10	盗む	ダブルインパクト

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	12	0	0	5

スティーブ

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	250	50	58	20	3

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
16	50	48	60	0	18	しゃべる	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	0	0	20	0

骨のパチンコ

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	100	40	40	12	3

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
8	40	20	67	0	10	—	竜のY字

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	0	12	0	0	0	0	12	0	0	0

ハードシューター

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
900	225	50	65	15	3

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
24	50	50	70	0	18	—	エンゼルシューター

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	5	12	12	0	0

ダブルインパクト

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	250	45	65	15	3

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
30	55	50	60	0	18	—	エンゼルシューター

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	12	0	0	12

竜のY字

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	300	60	65	18	3

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
40	60	60	65	10	18	—	神獣の資格

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
20	0	0	0	0	25	0	20	0	20	0	0	0	0	0

神獣の資格

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	1	70	80	25	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
60	99	70	80	18	70	—	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
20	0	0	0	0	30	0	10	0	20	35	28	0	0	0

エンゼルシューター	買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
	―	1	70	80	25	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
50	99	65	77	15	70	―	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	30	0	35	0	30	0	0	0	30	20	30

ゴロー

木づち	買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
	―	―	41	40	8	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
16	35	30	30	0	10	―	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	5	0

木づち（故障）	買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
	―	―	41	40	8	0

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
1	35	0	30	0	10	―	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

鉄のハンマー	買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
	―	125	50	40	8	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
20	32	40	20	0	10	―	マジカルハンマー

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	0	0	0	12	0	0	0	10	10	0

マジカルハンマー	買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
	―	175	55	58	8	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
24	45	34	45	10	30	―	大富豪ハンマー、ガイアハンマー、最後の審判

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
5	5	5	5	5	0	0	0	5	0	0	0	0	18	20

バトルアックス	買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
	―	200	55	65	12	3

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
30	80	45	45	0	30	―	閻魔大王の斧

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	30	0

亀の甲羅

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
―	213	55	58	12	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
28	53	40	45	0	25	―	ガイアハンマー

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	18	0

大富豪ハンマー

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
1,000	250	55	58	15	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
30	55	35	30	14	30	大富豪	ガイアハンマー、最後の審判

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	0

冷凍マグロ

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
―	75	40	40	9	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
8	26	20	60	4	25	―	古代の剣、バスタードソード

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0

ガイアハンマー

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
―	225	65	65	20	3

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
40	65	10	48	25	40	―	トールハンマー

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	0	0	0	20	0	0	0	0	20	0

最後の審判

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
―	375	65	65	20	4

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
45	65	45	48	28	40	―	トールハンマー

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20	25	20

トールハンマー

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
―	1	88	78	24	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
50	120	50	55	30	90	―	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	20	0	20	0	0	0	0	0	30	20

閻魔大王の斧	買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
	—	1	88	78	24	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
70	130	60	65	30	150	—	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	0	20	0	20	20	20	0	20	40	20

ルビー

黄金のリング	買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
	—	—	45	40	8	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
10	35	40	65	20	43	—	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

黄金のリング（故障）	買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
	—	—	45	40	8	0

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
1	35	40	60	1	43	—	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

盗賊のリング	買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
	—	100	48	40	10	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
12	38	40	67	25	45	盗む	クリスタルリング

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

クリスタルリング	買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
	700	175	53	56	10	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
15	40	40	64	35	60	—	女神のリング、魔王のリング

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

プラチナリング	買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
	—	150	55	56	12	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
17	50	40	66	40	65	—	精霊のリング、破壊のリング

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

女神のリング

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	180	62	67	16	3

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
38	60	40	58	60	80	—	アテナのうでわ

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

精霊のリング

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	200	64	67	16	3

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
35	66	40	69	65	85	—	メビウスリング

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	15	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

破壊のリング

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	300	67	67	16	3

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
50	60	40	65	65	85	—	アテナのうでわ

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
15	10	10	10	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

魔王のリング

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	350	70	67	18	3

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
40	70	40	44	60	80	—	メビウスリング

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
18	25	18	18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

アテナのうでわ

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	1	81	78	24	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
60	80	60	60	80	180	—	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
15	20	40	10	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

メビウスリング

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	1	89	78	24	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
66	90	70	88	80	199	—	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	35	45	60	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ウンガガ

格闘棒

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	—	48	45	12	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
35	55	20	65	0	20	—	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

格闘棒（故障）

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	—	48	45	8	0

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
1	55	0	60	0	20	—	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ジャベリン

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	200	52	45	16	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
38	58	25	70	0	20	—	パルチザン

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
8	0	0	12	0	0	0	0	8	8	0	0	0	0	0

ハルベルト

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	250	52	45	16	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
44	64	28	75	0	20	—	スコーピオン

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	10	0	15	0	0	0	0	0	0	8	8	8	0	0

ドゥ・サンガ

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	300	52	45	18	3

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
46	66	35	74	0	20	—	パルチザン

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	7	17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	8

スコーピオン

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	375	58	56	20	3

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
50	70	35	78	0	30	毒攻撃	シンキロウ

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
10	0	0	21	0	8	8	8	0	0	8	8	8	0	0

パルチザン

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	425	60	56	20	3

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
55	75	45	90	0	30	—	大地の槍

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	10	18	0	0	0	0	8	8	0	0	0	8	8

シンキロウ

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	500	72	70	24	3

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
63	83	45	77	0	40	—	ヘラクレスの槍

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
10	0	0	20	0	16	16	16	0	0	16	16	16	0	0

大地の槍

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	550	74	70	26	4

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
68	88	50	75	0	40	—	バベルの槍

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	20	0	0	2	0	0	0	16	16	0	0	0	16	16

ヘラクレスの怒り

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	1	81	80	26	2

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
75	150	70	99	0	50	—	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	24	28	0	24	24	24	0	0	24	24	24	0	0

バベルの槍

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	1	48	45	8	0

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
1	55	0	60	0	20	—	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

オズモンド

マシンガン

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	—	50	38	14	4

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
22	32	30	55	0	15	—	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

マシンガン(故障)

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	—	50	38	8	0

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
1	32	0	40	0	15	—	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ジャッカル

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
3,000	750	58	58	16	4

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
30	40	35	65	8	25	—	Gクラッシャー

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

ブレスガン

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
3,400	850	45	38	18	4

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
34	56	50	60	10	25	—	スカンク

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
5	5	5	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

スカンク

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	1,000	55	58	18	4

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
48	72	55	66	20	30	—	ヘキサブラスター

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
15	15	15	15	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Gクラッシャー

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	1,375	68	69	18	4

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
35	55	60	60	25	35	—	スターブレイカー

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	8	8	8	20	8	8	8	20	20	8

ヘキサブラスター

買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
—	1,625	68	69	20	4

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
64	90	40	77	25	35	—	スーパーノヴァ

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
30	23	23	23	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

スターブレイカー	買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
	—	1	80	80	28	3

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
50	70	80	70	30	50	—	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
0	0	0	0	0	20	20	20	30	20	20	20	30	30	20

スーパーノヴァ	買値	売値	基本WHp	基本Abs	Abs増加率	アタッチメント数
	—	1	84	80	28	3

攻	攻限	耐	速	魔	魔限	特殊効果	ビルドアップ可能な武器
90	124	98	88	30	60	—	なし

炎	冷	雷	風	聖	竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
35	30	30	30	35	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ここでは、ゲーム中に登場する95種類のアイテムと、32種類のアタッチメントをすべて紹介している。アイテムはその用途別に分類し紹介しているので、ぜひ活用してもらいたい。なお、「攻」「耐」「早」「魔」のアタッチメントにはそれぞれ＋1、＋2、＋3の3タイプがあるので、装着する際には注意してほしい。

表の見方

【使用・装備アイテム】

❶アイテムの名称

❷買値・売値
ショップでの販売価格と売却価格。どのエリアのショップでも価格はすべて同じとなっている。また、購入・売却できないアイテムは－となっている。

❸効果・特徴
アイテムを使用した際の効果、またはそのアイテムの特徴。直接ダメージアイテムにはそのダメージ属性も明記している。

【アタッチメントアイテム】

❶アタッチメントの名称

❷買値・売値
ショップでの販売価格と売却価格。どのエリアのショップでも価格はすべて同じとなっている。また、購入・売却できないアイテムは－となっている。

❸攻・耐・早・魔
アタッチメントが対応している各種基本能力値。装着することで、数値ぶんの基本能力が上昇する。

❹炎・冷・雷・風・聖
アタッチメントが対応している各種属性値。装着することで、数値ぶんの属性値が上昇する。

❺竜・不死・魚・石・植物・獣・鳥・ミミック・魔使（魔法使い）
アタッチメントが対応している各種対種族特性値。装着することで、数値ぶんの対種族特性値が上昇する。

攻撃アイテム

ばくだん

買値：80　売値：40

効果　モンスターにぶつけるか地面に落ちると爆発、巻きこまれた者すべてに無2属性ダメージ。

石

買値：4　売値：2

効果　モンスターにぶつけると無属性ダメージ。

炎の魔石

買値：100　売値：50

効果　モンスターにぶつけると炎属性ダメージ。

冷気の魔石

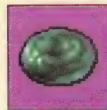
買値：100　売値：50

効果　モンスターにぶつけると冷属性ダメージ。

稲妻の魔石

買値：100　売値：50

効果　モンスターにぶつけると雷属性ダメージ。

風の魔石

買値：100　売値：50

効果　モンスターにぶつけると風属性ダメージ。

聖なる魔石

買値：100　売値：50

効果　モンスターにぶつけると聖属性ダメージ。

ときめきチェリー

買値：100　売値：50

効果　モンスターにぶつけるとストップ効果。モンスターの動きを止めてしまう。

ネバネバピーチ

買値：80　売値：40

効果　モンスターにぶつけるとネバネバ効果。モンスターの動きを遅くさせることができる。

ボムナッツ

買値：90　売値：45

効果　モンスターにぶつけるか地面に落ちると爆発。爆風に触れた者すべてに無属性ダメージ。「ばくだん」よりダメージは小さい。

毒リンゴ

買値：120　売値：60

効果　モンスターにぶつけると毒効果。一定時間ごとにダメージを与える。

回復・防御アイテム

ふつうの水

買値：10　売値：5

効果　のどの渇きを20%回復する。

おいしい水

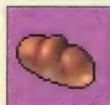
買値：30　売値：15

効果　のどの渇きを50%回復する。

ごくじょうの水

買値：60　売値：30

効果　のどの渇きを100%回復する。

パン

買値：20　売値：10

効果　体力を80ポイント回復する。

チーズ

買値：買値：　売値：売値：

効果　体力を100ポイント回復する。

ごくじょうチキン

買値：130　売値：65

効果　体力を全回復する。

毒消しドリンク

買値：80　売値：40

効果　毒状態を回復する。

聖水

買値：120　売値：60

効果　呪い状態を回復する。モンスターにぶつけると聖ダメージ。

ビンビンドリンク

買値：300　売値：150

効果　約30秒間攻撃力と防御力が2倍のビンビン状態になる。

石けん

買値：100　売値：50

効果　ネバネバ状態を回復する。

マイティーヒール

買値：300　売値：150

効果　戦闘不能を除くすべての状態を回復する。

まったりバナナ

買値：80　売値：40

効果　のどが渇くかわりに体力が全回復する。

エデンの果実

買値：800　売値：400

効果　HPのMAX値を上げる。

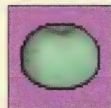
ひょうたん

買値：500　売値：250

効果　のどの潤いメーターのMAX値を上げる。

お魚キャンディー

買値：500　売値：250

効果　シャオの防御力を4〜7ポイント上げる。

魔女のパフェ

買値：1,000　売値：500

効果　ルビーの防御力を4〜7ポイント上げる。

ニンジンクッキー

買値：1,000　売値：500

効果　オズモンドの防御力を4〜7ポイント上げる。

脱出の粉

買値：20　売値：10

効果　ダンジョンから脱出できる。

リペアの粉

買値：20　売値：10

効果　武器のWHpをMAX値まで回復する。

時を止めないお札

買値：400　売値：200

効果　アクティブアイテムにセットするとストップ状態を3〜5回防ぐ。

ふんわりドーナッツ

買値：1,000　売値：500

効果　トアンの防御力を4〜7ポイント上げる。

草まんじゅう

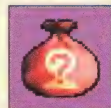
買値：1,000　売値：500

効果　ゴローの防御力を4〜7ポイント上げる。

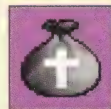
サソリジャーキー

買値：1,000　売値：500

効果　ウンガガの防御力を4〜7ポイント上げる。

変わり身の粉

買値：50　売値：25

効果　HPが0になり、戦闘不能になるとキャラクターチェンジができる。

復活の粉

買値：100　売値：50

効果　戦闘不能状態を回復する。アクティブアイテムにセットしておくとHPが0になった瞬間、HP半分の状態で回復する。

強化の粉

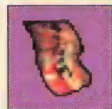
買値：1,000　売値：500

効果　Absに関係なく、武器のレベルをひとつ上げることができる。

呪われないお札

買値：440　売値：220

効果　アクティブアイテムにセットすると呪い状態を3〜5回防ぐ。

ネバネバしないお札

買値：380　売値：190

効果　アクティブアイテムにセットするとネバネバ状態を3~5回防ぐ。

毒を無効にするお札

買値：400　売値：200

効果　アクティブアイテムにセットすると毒状態を3~5回防ぐ。

キーアイテム

ドランの紋章

買値：ー　売値：ー

効果　神獣の洞窟のゲートキー。神獣ドランを象徴する紋章。

光る石

買値：ー　売値：ー

効果　白ひげふくろうの森のゲートキー。白ひげふくろうの好物。

赤い木の実

買値：ー　売値：ー

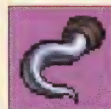
効果　白ひげふくろうの森のゲートキー。白ひげふくろうの好物。

とんがりマロン

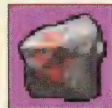
買値：ー　売値：ー

効果　白ひげふくろうの森のゲートキー。白ひげふくろうの好物。

フック

買値：ー　売値：ー

効果　沈没船のゲートキー。フロア間を移動するためのフック。

王の石版

買値：ー　売値：ー

効果　太陽と月の神殿のゲートキー。石の扉を開くカギ。

火薬

買値：ー　売値：ー

効果　月の海のゲートキー。大砲を発射するための火薬。

時計の針

買値：ー　売値：ー

効果　時の回廊のゲートキー。時間をさかのぼる時計の針。

骨のカギ

買値：ー　売値：ー

効果　神獣の洞窟に現れた扉を開くためのカギ。

ひげのカギ

買値：ー　売値：ー

効果　白ひげふくろうの森に出現した扉を開くためのカギ。

船室のカギ

買値：ー　売値：ー

効果　沈没船に出現した扉を開くためのカギ。

石のカギ

買値：ー　売値：ー

効果　太陽と月の神殿に出現した扉を開くためのカギ。

ハンドル

買値：ー　売値：ー

効果　クレーターをつなぐつり橋をおろすためのハンドル。

漆黒のカギ

買値：ー　売値：ー

効果　時の回廊に出現した扉を開くためのカギ。

ツノのついたカギ

買値：ー　売値：ー

効果　神獣の洞窟のボスフロアへ行くためのカギ。

三日月草のタネ

買値：ー　売値：ー

効果　白ひげふくろうの森のボスフロアへ行くためのカギ。

オルゴールのカギ

買値：ー　売値：ー

効果　沈没船のボスフロアへ行くためのカギ。

太陽の印

買値：ー　売値：ー

効果　太陽と月の神殿のボスフロアへ行くためのカギ。

月の印

買値：ー　売値：ー

効果　太陽と月の神殿のボスフロアへ行くためのカギ。

入場チケット

買値：ー　売値：ー

効果　月の海のボスフロアへ行くためのカギ。

トロッコの油

買値：300　売値：150

効果　神獣の洞窟の裏フロアへ行くためのカギ。さびついたトロッコを動かす。

太陽のしずく

買値：ー　売値：ー

効果　白ひげふくろうの森の裏フロアへ行くためのカギ。小さな葉を舟になるまで成長させる。

ピチピチ魚

買値：180　売値：90

効果　沈没船の裏フロアへ行くためのカギ。若大将を呼ぶ。

くさった魚

買値：ー　売値：ー

効果　ピチピチ魚を冷やさなかったためくさってしまった魚。若大将を呼ぶことができるが裏フロアには運んでくれない。

秘密通路のカギ

買値：500　売値：250

効果　太陽と月の神殿の裏フロアへ行くためのカギ。ひつぎが通るゲートを開く。

勇気のふみきり板

買値：800　売値：400

効果　月の海の裏フロアへ行くためのカギ。裂け目から飛び降りる勇気が出てくる。

パタパタ棒

買値：800　売値：400

効果　時の回廊の裏フロアへ行くためのカギ。魔法のじゅうたんを動かすことができる。

イベント・その他アイテム

マップ

買値：ー　売値：ー

効果　フロアの構造を知ることができる地図。手に入れたフロアのみ有効。

魔水晶

買値：ー　売値：ー

効果　フロアに存在するモンスター、宝箱、アトラなどの位置を知ることができる。手に入れたフロアのみ有効。

宝箱のカギ

買値：800　売値：400

効果　大きな宝箱の罠を作動させずに開けることができる。

ドランの羽根

買値：50　売値：25

効果　アクティブアイテムにセットし、□ボタンを押しているあいだ移動スピードが速くなる。3～5分間使用すると壊れる。

ポケット

買値：100　売値：50

効果　持てるアイテムが10個増える。

氷

買値：50　売値：25

効果　ピチピチ魚のそばに置くと腐敗を防ぐことができる。

小さな氷

買値：1　売値：1

効果　氷が溶けてきて小さくなったもの。ピチピチ魚のそばに置くと腐敗を防ぐことができる。

つぶ氷

買値：1　売値：1

効果　小さな氷がさらに溶けてきて小さくなったもの。ピチピチ魚のそばに置くと腐敗を防ぐことができる。

つり竿

買値：500　売値：250

効果　エサをつけると釣り場で釣りをすることができる。

ミミー

買値：400　売値：200

効果　釣り用のエサ。

トゲッチ

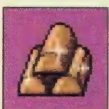
買値：400　売値：200

効果　釣り用のエサ。

エヴィ

買値：300　売値：150

効果　釣り用のエサ。あ

金のノベ板

買値：1,000　売値：1,000

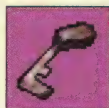
効果　買値と売値が同じアイテム。

マニュアル

買値：ー　売値：ー

効果　精霊王からもらえる冒険の手引書。持っていると各種メニュー画面から操作方法などを調べることができる。

洞窟のカギ

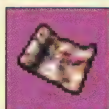
買値：ー　売値：ー

効果　神獣の洞窟に入るために必要なカギ。

へんげの秘水

買値：ー　売値：ー

効果　動物を人間に変化させることができる不思議な水。シャオを仲間にするために必要。

世界地図

買値：ー　売値：ー

効果　神獣ドランが持つ世界地図。瞬時に好きな場所へ行ける。

ハンターの耳かざり

買値：ー　売値：ー

効果　ジュラクの言葉を聞くことができる。

骨のペンダント

買値：ー　売値：ー

効果　伝説のハンター、フドウの形見。ゴローを仲間にするために必要。

へんな音色の笛

買値：ー　売値：ー

効果　ネズミの鳴き声に似た音を出す。キラースネークを呼ぶために必要。

捜査令状

買値：ー　売値：ー

効果　ワイルダーが発行してくれるジョーカーの店を調べるための令状。

月のオーブ

買値：ー　売値：ー

効果　月の舟を動かすための玉。

キャンディー

買値：ー　売値：ー

効果　わらしべイベント用アイテム。「コウヤクの葉」を手に入れるために必要。

コウヤクの葉

買値：ー　売値：ー

効果　わらしべイベント用アイテム。「ファンデーション」を手に入れるために必要。

ファンデーション

買値：ー　売値：ー

効果　わらしべイベント用アイテム。「ハニワ」を手に入れるために必要。

ハニワ

買値：ー　売値：ー

効果　わらしベイベント用アイテム。「太陽」を手に入れるために必要。

通常アタッチメント1
基本能力アップ

攻撃

買値：300
売値：150

効果	攻	耐	早	魔
	1~3	—	—	—
炎	冷	雷	風	聖
—	—	—	—	—
竜	不死	魚	石	植物
—	—	—	—	—
獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
—	—	—	—	—

耐久

買値：260
売値：130

効果	攻	耐	早	魔
	—	1~3	—	—
炎	冷	雷	風	聖
—	—	—	—	—
竜	不死	魚	石	植物
—	—	—	—	—
獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
—	—	—	—	—

早さ

買値：260
売値：130

効果	攻	耐	早	魔
	—	—	1~3	—
炎	冷	雷	風	聖
—	—	—	—	—
竜	不死	魚	石	植物
—	—	—	—	—
獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
—	—	—	—	—

魔力

買値：300
売値：150

効果	攻	耐	早	魔
	—	—	—	1~3
炎	冷	雷	風	聖
—	—	—	—	—
竜	不死	魚	石	植物
—	—	—	—	—
獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
—	—	—	—	—

通常アタッチメント2
属性値アップ

炎

買値：300
売値：150

効果	攻	耐	早	魔
	—	—	—	—
炎	冷	雷	風	聖
3	—	—	—	—
竜	不死	魚	石	植物
—	—	—	—	—
獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
—	—	—	—	—

冷気

買値：300
売値：150

効果	攻	耐	早	魔
	—	—	—	—
炎	冷	雷	風	聖
—	3	—	—	—
竜	不死	魚	石	植物
—	—	—	—	—
獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
—	—	—	—	—

稲妻

買値：300
売値：150

効果	攻	耐	早	魔
	—	—	—	—
炎	冷	雷	風	聖
—	—	3	—	—
竜	不死	魚	石	植物
—	—	—	—	—
獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
—	—	—	—	—

風

買値：300
売値：150

効果	攻	耐	早	魔
	—	—	—	—
炎	冷	雷	風	聖
—	—	—	3	—
竜	不死	魚	石	植物
—	—	—	—	—
獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
—	—	—	—	—

聖

買値：300
売値：150

効果	攻	耐	早	魔
	—	—	—	—
炎	冷	雷	風	聖
—	—	—	—	3
竜	不死	魚	石	植物
—	—	—	—	—
獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
—	—	—	—	—

通常アタッチメント3
対種族特性アップ

ディノスレイヤー

買値：300
売値：150

効果	攻	耐	早	魔
	—	—	—	—
炎	冷	雷	風	聖
—	—	—	—	—
竜	不死	魚	石	植物
3	—	—	—	—
獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
—	—	—	—	—

アンデッドバスター

買値：300
売値：150

効果	攻	耐	早	魔
	—	—	—	—
炎	冷	雷	風	聖
—	—	—	—	—
竜	不死	魚	石	植物
—	3	—	—	—
獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
—	—	—	—	—

シーキラー

買値：300
売値：150

効果	攻	耐	早	魔
	—	—	—	—
炎	冷	雷	風	聖
—	—	—	—	—
竜	不死	魚	石	植物
—	—	3	—	—
獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
—	—	—	—	—

ストーンブレイカー

買値：300
売値：150

効果	攻	耐	早	魔
	—	—	—	—
炎	冷	雷	風	聖
—	—	—	—	—
竜	不死	魚	石	植物
—	—	—	3	—
獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
—	—	—	—	—

プラントバスター

買値：300
売値：150

効果	攻	耐	早	魔
	—	—	—	—
炎	冷	雷	風	聖
—	—	—	—	—
竜	不死	魚	石	植物
—	—	—	—	3
獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
—	—	—	—	—

ビーストバスター

買値：300
売値：150

効果	攻	耐	早	魔
	—	—	—	—
炎	冷	雷	風	聖
—	—	—	—	—
竜	不死	魚	石	植物
—	—	—	—	—
獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
3	—	—	—	—

スカイハンター

買値：300
売値：150

効果	攻	耐	早	魔
	—	—	—	—
炎	冷	雷	風	聖
—	—	—	—	—
竜	不死	魚	石	植物
—	—	—	—	—
獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
—	3	—	—	—

メタルブレイカー

買値：300
売値：150

効果	攻	耐	早	魔
	—	—	—	—
炎	冷	雷	風	聖
—	—	—	—	—
竜	不死	魚	石	植物
—	—	—	—	—
獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
—	—	3	—	—

ミミックブレイカー

買値：300
売値：150

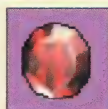
効果	攻	耐	早	魔
	—	—	—	—
炎	冷	雷	風	聖
—	—	—	—	—
竜	不死	魚	石	植物
—	—	—	—	—
獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
—	—	—	3	—

メイジスレイヤー

買値：300
売値：150

効果	攻	耐	早	魔
	—	—	—	—
炎	冷	雷	風	聖
—	—	—	—	—
竜	不死	魚	石	植物
—	—	—	—	—
獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
—	—	—	—	3

宝石アタッチメント
基本能力・属性値・対種族特性アップ

ガーネット

買値：3,000
売値：600

効果	攻	耐	早	魔
	—	—	—	—
炎	冷	雷	風	聖
—	10	—	—	—
竜	不死	魚	石	植物
10	—	—	—	—
獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
—	—	—	—	10

アメジスト

買値：3,000
売値：600

効果	攻	耐	早	魔
	—	—	—	—
炎	冷	雷	風	聖
—		—	—	—
竜	不死	魚	石	植物
	—	—	—	—
獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
—	—	—	—	—

アクアマリン

買値：3,000
売値：600

効果	攻	耐	早	魔
	—	—	—	—
炎	冷	雷	風	聖
—	10	—	—	—
竜	不死	魚	石	植物
—	—	10	—	—
獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
—	10	—	—	—

ダイヤモンド

買値：3,000
売値：600

効果	攻	耐	早	魔
	—	—	—	—
炎	冷	雷	風	聖
—	—	—	—	—
竜	不死	魚	石	植物
5	5	5	5	5
獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
5	5	10	5	5

エメラルド

買値：3,000
売値：600

効果	攻	耐	早	魔
	—	—	—	10
炎	冷	雷	風	聖
—	—	—	—	—
竜	不死	魚	石	植物
10	—	—	—	10
獣	鳥	鉄	ミミック	魔使
—	—	—	—	—

パール

買値：3,000
売値：600

効果	攻	耐	早	魔
	—	10	—	—
炎	**冷**	**雷**	**風**	**聖**
—	—	10	—	—
竜	**不死**	**魚**	**石**	**植物**
—	10	—	—	—
獣	**鳥**	**鉄**	**ミミック**	**魔使**
—	—	—	—	—

ルビー

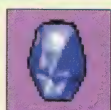
買値：3,000
売値：600

効果	攻	耐	早	魔
	—	—	10	—
炎	**冷**	**雷**	**風**	**聖**
10	—	—	—	—
竜	**不死**	**魚**	**石**	**植物**
—	—	—	—	—
獣	**鳥**	**鉄**	**ミミック**	**魔使**
—	—	—	10	—

ペリドット

買値：3,000
売値：600

効果	攻	耐	早	魔
	5	—	—	—
炎	**冷**	**雷**	**風**	**聖**
—	—	—	—	10
竜	**不死**	**魚**	**石**	**植物**
—	—	—	—	10
獣	**鳥**	**鉄**	**ミミック**	**魔使**
10	—	—	—	—

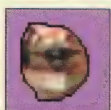
サファイア

買値：3,000
売値：600

効果	攻	耐	早	魔
	—	—	—	10
炎	**冷**	**雷**	**風**	**聖**
—	—	—	10	—
竜	**不死**	**魚**	**石**	**植物**
—	—	—	—	—
獣	**鳥**	**鉄**	**ミミック**	**魔使**
—	10	—	—	—

オパール

買値：3,000
売値：600

効果	攻	耐	早	魔
	—	10	—	—
炎	**冷**	**雷**	**風**	**聖**
—	—	—	—	—
竜	**不死**	**魚**	**石**	**植物**
—	—	—	—	—
獣	**鳥**	**鉄**	**ミミック**	**魔使**
—	—	10	—	10

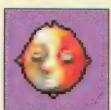
トパーズ

買値：3,000
売値：600

効果	攻	耐	早	魔
	5	—	10	—
炎	**冷**	**雷**	**風**	**聖**
—	—	—	—	—
竜	**不死**	**魚**	**石**	**植物**
—	10	—	—	—
獣	**鳥**	**鉄**	**ミミック**	**魔使**
—	10	—	—	—

トルコ石

買値：3,000
売値：600

効果	攻	耐	早	魔
	—	—	—	—
炎	**冷**	**雷**	**風**	**聖**
—	10	—	—	—
竜	**不死**	**魚**	**石**	**植物**
—	—	—	10	—
獣	**鳥**	**鉄**	**ミミック**	**魔使**
—	—	—	10	—

太陽

買値：5,000
売値：1,000

効果	攻	耐	早	魔
	10	—	—	—
炎	**冷**	**雷**	**風**	**聖**
10	10	10	10	10
竜	**不死**	**魚**	**石**	**植物**
3	3	3	3	3
獣	**鳥**	**鉄**	**ミミック**	**魔使**
3	3	3	3	3

◆◆◆ 住人 ◆◆◆

ここでは、アトラに封じこめられた住人、全52人の行動パターンとそれぞれの会話データを紹介している。村や町の再建にぜひ役立ててほしい。ただし、魔神の破壊から逃れ、アトラに封じこめられなかったノルン村の村長やクィーンズのランド、ブラウンプー、イエロードロップの住人の会話データは、村や町の再建やリクエストを100%にする際に特に関わってこないため、データから外している。

表の見方

❶住人の名前

❷行動パターン
住人達の時間ごとの行動パターン。朝・昼・夕・夜それぞれの時間に室内と室外、どちらにいるかがわかるようになっている。

❸家の作り方
「家の作りかたを教えて！」で「？」パーツの中身を訪ねた際、相手から返ってくるセリフ。これを聞くことで、「？」パーツが何なのかが判明し、パーツをはめこむことができるようになる。

❹町づくりのリクエスト、リクエスト達成後
「町づくりのリクエストってある？」で家の配置の仕方を訪ねた際、相手から返ってくるセリフ。リクエストを達成した後はセリフが変化し、現在の配置に対する感想が聞ける。

❺コンプリート、コンプリート後
「コンプリートしたらどうなるの？」で、特典のヒントが聞ける。また、家を完成させると質問が「コンプリートしたよ」に変化する。

❻うわさ話
「ねぇねぇ」で住人が知っているうわさについて訪ねた際、相手から返ってくるセリフ。同じ住人に関する話や攻略に役立つ話、はてはまったく確証のないうわさ話まであらゆる情報が得られる。なお、コンプリート後に聞けるうわさ話は割愛した。

ヒゲール ❶　行動パターン……屋内❷、昼、夕、夜／屋外：なし

【家の作り方】ワシシが出入りする入り口はいるホ。屋根の上につけるホ。それから店には看板も必要不可欠ホ。これま❸屋根の上にお願いするホ。やっぱり、看板は目立つところがいいホ。

【町づくりのリクエスト】よくぞ聞いてくれたホねぇ。ちょっと、むずかしいホよ。よ～く聞くホ。この店の周りにはすべて、水があること。以上ホ　分かったホ？

【リクエスト達成後】オーッホホホ。やっぱり、❹音はいいホねぇ。故郷を思い出すホ。　実はワシシは白ひげふくろうの森出身ではないホ。少し色が違うホ？水の音を聞いていると故郷の「青サビ沼の森」を思い出すホ～。

【コンプリート】なんだかんだ言っても、店は必要でホ？　背に腹は変えられないホよね～。

【コンプリート後】うちは決して高くないホ。❺と思うなら試しに買ってみるホ。他とは満足度が違うホ。

うわさ話 ❻

- うちはこのマタタギの里、唯一のショップだホ。そんなに安くはないけど、高くもないホ。店の新装オープンまで、もうちょっと待つホ。
- 「ビルドアップ」はやったことあるホ？　もしないなら、比較的一般的な武器、バゼラードからのビルドアップを教えるホ。炎、聖、竜、骨、石、ミミックを少しずつでもいいから上げてみるホ。すごい剣にビルドアップできるホ。でも、これからは自分でビルドアップの条件をさがすホよ。それでこそ、新しい武器のありがたみがあるというものホ。
- 武器の中には「レア」ものと呼ばれるものがあるホよ。もし手に入れたら大事にしないと、壊したりしても、2度と出てくることはないホ。
- 武器にはいろんな特殊能力を持ったものがあるホ。特殊能力は成長によって発動するのではなく、もともとその武器に持っているものなんだホ。
- アイテムの種類はいろいろあるホ。その中でも武器につけるアタッチメントは貴重なアイテムでホ。しっかり収集するホね。武器をレベルアップするときには、必ずアタッチメントをはめておくことを忘れないでホね。
- アタッチメントの中には、「裏フロア」と呼ばれる特別な場所にしか、現れない特別な能力を持ったものがあるホ。それは12種類あって、きれいな光を放っている石らしいホ。それ以外にも、未確認のものもあるホよ。探してみるホ。

ノルン村

マッチョ
行動パターン……屋内：朝、昼／屋外：夕、夜

【家の作り方】いいか、俺の部屋の増設を忘れるな。それから、バーベルは外に置いといてくれ。
【町づくりのリクエスト】男は戦いに生きるのが基本だ。これくらいでわかるだろ？
【リクエスト達成後】うん、最近の洞窟は、歯ごたえがあっていい！ トアン、武器で戦うなんて邪道だぞ。男はまるごしだ！ まるごし！
【コンプリート】そりゃあんちゃんに聞いてくれや。
【コンプリート後】なんだ？ あんちゃんのお礼じゃ不満なのか？

うわさ話
●スタチューには気をつけろ。普通に戦ってると剣がすぐにいかれちまうぜ。おっと、話しが唐突ですまんな。これはバトルでの話しだ。
●「デュエル」とはタイミング勝負の戦いだ。エクセレントな戦いをすれば、大地の精霊たちからのごほうびがあるらしいぞ。ホントがどうかは知らんがな。
●戦闘は間合いだ。引くべきときに引き、叩くべきときに叩く。そのコツをつかんでこそ真のファイターだ。
●おい、聞いてくれないか。クロードの余分な肉を見ているとハラが立ってくるのだ。あいつは、まだオトコの美というものをわかっていない。
●洞窟は9階あたりから、かなりキツくなってくるだろ。この前は、さすがにヤバかったぜ。あっ、おまえ行ったことないよな。すまん、すまん。

コマッチョ
行動パターン……屋内：朝、夕／屋外：昼、夜

【家の作り方】サクやランプを忘れるな。オレたちも人並みの物はそろえていたんだぞ。
【町づくりのリクエスト】体を鍛えるのに最適な場所に家がないと困るよ。
【リクエスト達成後】今の洞窟はモンスターだらけだな。ドランさまには悪いが、非常にスリルがあって楽しいぞ。血湧き肉踊る！ とはこのことだ。
【コンプリート】お礼は、内緒だ。ヒントは、岩を砕くような力強さ……だな。
【コンプリート後】どうだ、オレがプレゼントしたアイテム役にたってるか。なんたって、その貧弱さだ。必要だろ？

うわさ話
●爽快なアイテムとして筆頭に上げられるのが、何と言っても「ばくだん」だ。集まってきたモンスターをいっきにドーン！ 気持ちいいぞ！
●回復薬を一度も使わずにがんばると、いいことがあると聞いて、やってみたが何もおきなかったぞ。誰だ！ そんなデマを流す奴は!!
●洞窟の攻略は進んでるか？ 困ったことがあったら何でも相談してくれ。そうだ、ひとつ言っておく。ダンジョンで、戦いがきびしくなってきて先に進めなくなるようだったら、地上に戻って、外を探索するといい。野外には防御力アップ系のアイテムが出現する可能性が高いんだ。
●弟とオレのバトル論は、同じようで少し違う。戦いは、チカラだけでなく頭でするものだ。ダンジョンで見つけるアイテムを駆使すれば、楽に戦いを進められるぞ。弟に言わせれば邪道らしいがな。
●ひとつ大事なことを教えておくぞ。武器をより強くするために魔物はすべて武器で倒すべきだろう……と、しろうとはこう考えだちだが、それは大きな間違いだ。魔物を武器ではなく、アイテムで倒すと、なんと魔物はアタッチメントに変化する。それも、そのモンスターの弱点となる属性のアタッチメントへと変わるのだ。武器を強くするためには、やはり武器自体を使う必要があるが、効率良く能力アップするためには、アイテムも適度に使い、レベルアップのときに、必ずアタッチメントをフルに装備しておくことだ。どうだ？ ためになっただろ？

クロード
行動パターン……屋内：昼、夕、夜／屋外：朝

【家の作り方】お菓子の入った箱を忘れないでくれよぉ。一番重要だぞぉ。
【町づくりのリクエスト】いいよぉ、バッチリだよぉ。やっぱ、オルネットの作る料理は最高だなぁ。ニオイだけでトリップしちゃうよ。
【リクエスト達成後】そおだな。やっぱ、家の場所は、うまいもんの匂いがするところがいいかなぁ。
【コンプリート】うーん、何かうまいものでもプレゼントするよ。
【コンプリート後】なんだよ、さっき、お礼はしたろ。

うわさ話
●マッチョの奴、そんなブヨブヨの体じゃだめだとかいうんだ。失礼な奴だよなぁ。
●この間、ローラおばさんがさぁ、ジーナに地面に落ちたキャンディーを食べちゃだめだって、怒ってたんだ。そんなもん、ダレだって、食うに決まってるじゃんか。なぁ！
●オレっちの家にねずみが住みついてるみたいなんだ。気がつくと、チーズがなくなってるんだ。なんとかしてくれよう。
●なぁ、ダンジョンの中ってなんかうまいもん落ちてないかぁ？ 落ちてたら、おれにくれよぉ。
●なぁなぁ、オルネットの好きな料理ってなんだと思う？

ダイク

行動パターン……屋内：朝、夕、夜／屋外：昼

【家の作り方】そうだな、馬車用の「車輪」は外に頼む。あれはオッド爺さんの馬車を修理するための部品なんだ。あの爺さん、オレを修理屋だと、勘違いしてるぜ、きっとな。
【町づくりのリクエスト】オレが釣り好きなの知ってるだろ？
【リクエスト達成後】トアン！ 釣りはいいぞぉ。おまえも一度やってみろ。
【コンプリート】それなら、ペイジの奴が何かしてくれるんじゃないか？ えっ、何かって？ そりゃ、あいつに聞いてみな。
【コンプリート後】どうだ、ペイジはなにかしてくれたか？ いやいや、みなまで聞くまい。おじさんはあたたかく見守っているよ。アハハ……！

うわさ話

- 聞いた話だが、伝説の魚ってのがいるらしいんだ。その名も「幸せのマーダンガラヤン」。どういう姿をしているかはもちろん、どこで釣れるか、どうすれば釣れるかはまったくの謎だ。なんでも釣り上げれば、幸せになれるらしい。マーダンガラヤンを釣ることはすべての釣り師の夢だな。う〜釣ってみたいぜ。
- 釣りでFP（フィッシングポイント）をかせぐと、水の精霊さまとやらがアイテムと交換してくださる。しかし、交換できるアイテムと言ったら、宝石のようなものが中心だ。もっと食い物を増やしてもらわないといまいち釣った甲斐がないだろ。
- オレの予想では、明日は絶好の釣り日和だな、トアン、どうだいっしょに？
- そういえば、昔オルネットに大切なものをプレゼントしたんだ。いやいや、この歳でへんな下心はないよ。今思えば、もったいないことをしたもんだ。
- 釣りはやってるか？ コツはポイント選びとエサの相性だ。さらに釣る時間も大切だな。

ペイジ

行動パターン……屋内：朝、夜／屋外：昼、夕

【家の作り方】ランプを忘れないでね。夜は明かりがないとコワイでしょ。
【町づくりのリクエスト】うーん、私、わかんないなぁ。それは、パパに聞いたほうがいいと思う。
【リクエスト達成後】そういえば、パパ、機嫌よかったなあ。
【コンプリート】そうね、ヒントは、トアンの冒険に役に立つこと……かな。ねぇトアン、そのポーチ、ちょっと小さくない？
コンプリート後】どう、新しいポーチ、使いやすい？

うわさ話

- ね、ね、星祭りのときのオルネットさん、カッコよかったって思わない。私もいつか、オルネットさんみたいにお祭りで踊るんだ。
- そういえば、きのう夢をみたんだ。私、すごくきれいなドレスを着ててトアンがさ、部屋に入ってくるの。それで、なぜか私、悲鳴をあげちゃって、そしたら、トアンが窓から飛び降りて逃げるの！ なんか変な夢でしょう。
- ダンジョンから戻ってきたら、村の中をチェックしてみて。宝箱が置いてあることがあるの。冒険の役に立つものが入ってるんだよ。
- トアン、洞窟の中って楽しい？ 私も行ってみたいなぁ。ね、ね、今度連れてってよ！
- 最近、ちっとも遊んでくれないね。きっと、その手についてる宝石の呪いなんだ。壊しちゃいなよ、そんなの。

レネ

行動パターン……屋内：昼、夕／屋外：朝、夜

【家の作り方】何言ってるの、うちには煙突があったでしょ。それから倉庫も。ねぇ、トアン、自分の家がどうなってたかくらい覚えてないの。
【町づくりのリクエスト】そうね、窓から太陽の光が差しこんで目を覚ますって、すてきじゃないかしら。
【リクエスト達成後】今は太陽が朝を知らせてくれるわ。ありがとう、トアン。
【コンプリート】ねぇ、トアン……二人暮らしってちょっと寂しいって思うことない？
【コンプリート後】シャオと仲良くしてね。

うわさ話

- 武器は大切に育てれば、みるみる強くなっていくわよ。でも、壊れないようにダメージには気をつけてね。
- ダンジョンには「リミテッドゾーン」っていうとくべつなフロアがあって、そこには不思議な封印がかけられているの。そのフロアの攻略はかなり大変よ。あなたも気をつけてね。
- トアン、ダンジョンの中には宝箱のふりをした怖いモンスターがいるらしいわよ。すごく強いらしいから出会ったら逃げるのよ。
- ダンジョンに入るときは、ちゃんと飲み物を持っていきなさい。のどが乾いてバテると大変よ。
- ダンジョンでは無理をせず、危険だと思ったらすぐに戻りなさい。ダンジョン内で倒れてしまうと、持っているお金が半分盗まれるらしいわよ。

オルネット

行動パターン……屋内：朝、昼、夜／屋外：夕

【家の作り方】玄関にランプはお願いね。やっぱり、夜は暗くてこわいし。

【町づくりのリクエスト】ほらほら、あの筋肉兄弟、いるじゃない。にがてなのよねぇ～、あーゆータイプ。

【リクエスト達成後】あは～、よかった。あの筋肉を見ると鳥肌たっちゃうの。

【コンプリート】引越しを手伝ったら、お礼にってダイクおじさんがくれたんだけど、ちょっといらないかな～、これは。捨てるわけにもいかないし……それあげる。で、いいでしょ？

【コンプリート後】ダイクおじさんには、つり竿あげたって内緒にしてね。

うわさ話

- ね、ね、知ってる？　ローラおばさんのダンナって、東の大陸と行き来する交易商人なんだって。かっこいいよね。私も東の大陸に行ってみたいなぁ。
- あ、この間ね、新しいお菓子、つくったの。これがなかなか好評なんだ。トアンもうちに食べに来ない？
- ね、ね、知ってる？　うわさなんだけどさ、例の筋肉ブラザーズって、いっしょのベッドで寝てるらしいわよ。う～、気持ちわる～。
- ね、ね、トアンってさ、ペイジのこと好きだったりするんでしょ？　なによ、白状しちゃいなさいよ。ダレにも言わないからさぁ。
- 今度、クィーンズに行って、流行の服を買ってくるの。この辺じゃ田舎っぽいのしか、手に入らないんだもの。

カール

行動パターン……屋内：昼、夜／屋外：朝、夕

【家の作り方】ボクの宝箱がいっぱい置いてある物置小屋は元どおりにしてよね。

【町づくりのリクエスト】ボクじゃわかんないよ。

【リクエスト達成後】ネェちゃん、マッチョたちがすごくきらいなんだ。なんでだろ？　いい人たちなのに。

【コンプリート】うーん、ネェちゃんに聞いてよ。

【コンプリート後】ネェちゃん、ボクにはくれなかったのに、ずるいよなぁ。

うわさ話

- ダイクおじさんって、いつも釣りしてるでしょ。この前さ、ボクも連れて行ってって言ったら「子供にはまだ早い！」だって。もう子供じゃないよ。
- 洞窟から戻ってくるといつのまにか現れる「不思議な宝箱」って、到達フロアを更新すると出るんだって。聞いた話だからよく知らないけどね。
- ダンジョンの入り口にある「ダンジョンBBS」って知ってる？　どのフロアに何個、取り残しがあるかを教えてくれるんだ。それに一度行ったフロアには、さわるだけで移動できるんだよ。便利だよね。
- ねぇねぇ、最近、トアン兄ちゃんって、洞窟に張ったりしてるでしょ。ボク知ってるんだ。今度、ボクも連れて行ってほしいなぁ。
- ジーナの奴、ボクをチビっていうんだ。自分のほうがチビのくせにさ。

オッド爺さん

行動パターン……屋内：屋外、朝、昼、夕、夜

【家の作り方】ほう、手伝ってくれるのか！　そりゃ、店に必要なものといえば、商品と看板じゃろう。看板は馬車の屋根につけて、商品は汚れんようにじゅうたんの上においてな。

【町づくりのリクエスト】そうじゃのう。店ははんじょうするには、周りに家がないといかんのう。

【リクエスト達成後】このところ、客も増えて満足じゃ。感謝しとるよ、トアン。

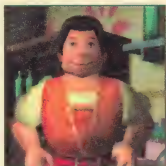
【コンプリート】まだ、足りないものがあって物を売ってやれんのじゃが、早く店を再開したいのう。

【コンプリート後】おかげで店が再開できた。というわけで、どうじゃ？ なにか買っていかんか。

うわさ話

- 釣りのとき、釣り場の看板に書いてある「FP交換」とはなんぞや？　と疑問に思ったことはないかの。まず、FPとは、釣った魚を水に返してやることで、水の精霊さまからもらえるごほうびのポイントじゃ。さらに、水の精霊さまは、そのFPを貴重なアイテムと交換してくださる。ありがたいことじゃ。それが、「FP交換」というわけじゃな。水の精霊さまは、あらゆる釣り場の看板に憑いておられる。よって、釣り場の看板ならどこでも、FP交換ができるわけじゃ。どうじゃ、ためになったろう。何事も深く考えすぎてはならんぞ。
- 「マーダンガラヤン」を知っておるか？　幻の魚と呼ばれるほど、めずらしい魚じゃ。その美しさは、誰もが目を奪われるという。もし本当にいるのなら、死ぬ前に見てみたいものじゃのう。
- 「金のノベ板」は売値と買値が同じじゃ。お金じゃないからダンジョンでやられても半分取られることはない。お金が増えてきたら、もしものときのために買っておくのがよかろう。お金が必要になったときに、交換するとよいのじゃ。いわば、お金を店に預けるようなものじゃな。
- 「ばくだん」などのアイテムを駆使して魔物を倒せば、アタッチメントが手に入る。しかもそれは、倒した魔物の弱点となる属性を上げることができるアタッチメントじゃ。適度にアイテムも使い、武器に装着するためのアタッチメントを集めるのが賢いやりかたじゃ。覚えておくがよいぞ。というわけで「ばくだん」はいらんか？
- 「釣り」はやったことがあるかの？　わしもダイクの奴にすすめられてやったが、さっぱりじゃった。やはり、年寄りではだめかのう……。

ローラ

行動パターン……屋内：昼、夜／屋外：朝、夕

【家の作り方】うちはモノが結構多くてね。片づけるのに物置小屋をつけといてちょうだいよ。

【町づくりのリクエスト】あのぐーたら村長ったら、いっつも家の中で何か機械いじりやってるみたいなんだよ。音がうるさくってかなわないねぇ。うちが、村長の家から離れてると助かるね。

【リクエスト達成後】助かったわよ、トアン。ぐっすり眠れるってジーナも喜んでるよ。

【コンプリート】ジーナったら、このごろ、逃げ足がはやくって、かなわないよ。いったい、どうしちまったのかねぇ。

【コンプリート後】また、いつでもうちに寄っとくれ。あんたなら大歓迎だよ。

うわさ話

- となり村のマタタギにマキ木を買いに行ってきたんだけどさ。な～んにもなくなってたわよ、あそこも。どうなっちまってるのかねぇ。
- トアン、あんたドランさまの洞窟に入って、何かやってるそうじゃないか。バチが当たらないように気をつけとくれよ。ただでさえ、最近いいことないんだからね。
- 最近、うちにネズミが出るようになっちまってさ。大変なんだよ。どうにかしておくれよ。男の子だろ。
- うちの人ときたら、この間、しばらくぶりに帰ってきたと思ったら、またすぐに出て行っちまったよ。ほんとに仕事してるのかあやしいもんだわよ。東の大陸でどんな仕事をしてるのか教えてくれないんだよ。まったく……。
- 村長の東の大陸かぶれには困ったもんだね。機会いじりばっかりやってないで、ちゃんと村のまつりごとをやってもらいたいもんだよ。

ジーナ

行動パターン……屋内：昼、夜／屋外：朝、夕

【家の作り方】ジーナの3輪車もわちゅれないで！ おうちの外においてね。

【町づくりのリクエスト】う～ちらない！

【リクエスト達成後】いまね、夜がしずかなの。そんちょうさんのおうちがとおくになったからかな。でも、かわりにかあちゃまのイビキがうるさいの。

【コンプリート】ちょーだねぇ……このあいだひろったきれいな羽根、あげる！

【コンプリート後】また、なにか見ちゅけたらあげるね。

うわさ話

- ジーナのパパちゃまは、と～くにちょうばいをしにいってるの。ちゅごいでしょ。
- ジーナのぱぱちゃま、こんど、いつかえってくるのかな……おみやげ、た～くしゃんあるといいなあ。
- あっ、トアン！ あちょぼ、あちょぼ！ え～またダメなのぉ。ちゃいきん、ちっともあちょんでくれないのぉ～ちゅまんない。
- ねぇトアン……ひがしのたいりゅくってどんなところかちってる？ ジーナのパパちゃまがいるんだ……
- トアン、トアンはさぁ！ むらのそとにでたことあるぅ？ ジーナもむらのそとにでてみたい！ かぁちゃまが、まだだめだってゆうの。ずるい！

オババ

行動パターン……屋内：朝、昼、夕、夜／屋外：なし

【家の作り方】そうだねぇ、日なたぼっこができるように、ベンチは外に置いて、つぼは外に飾っておきたいねぇ。

【町づくりのリクエスト】ドランの風車には、ちょっとした魔力があってね、近くにいると不思議と元気が湧いてくるんだよ。うちは、ドランの風車の羽根の正面にしておくれ。頼んだよ。それとさ、ドランさまがこんなノルン村をほおっておくなんて、変だとは思わないかい？　これはただごとじゃないね。きっと、ドランさまの身にも、何かあったんだよ。トアン、どうかドランさまを救っておくれ。これがアタシの願いだよ。え、リクエストが2つもあるって？　そんな細かいこと気にするでないよ。

【リクエスト達成後】おかげさんで、最近は調子がいいよ。ありがとよ、トアン。

【コンプリート】このオババにできることと言えば……そうだねぇ、いらないものを預かってあげるくらいしかできないねぇ。

【コンプリート後】やっぱり、なにかやってると人生にハリが出てくるね。ありがとよ、トアン。

うわさ話

- マッチョとコマッチョの兄弟には困ったもんだよ。酔っ払ってケンカしてたかと思えば、肩くんで道を歩いてたり、あいつら仲がいいのか悪いのか、ほんと、わからないねぇ。
- オルネットが作るオムレツを食べたことがあるかい。絶品だよ。ちなみに秘伝を教えたのはこのオババなんだよ。
- ペイジのじゃじゃ馬ぶりは父親に似たのかねェ。きっと、ダイクのやつが育て方をまちがったんだよ。
- あんた、最近洞窟に通ってるようだね。行くなとは言わないが、無茶はしないようにな。
- ダンジョンから戻ると、今まで何もなかった場所に宝箱が置いてあることがあるんじゃ。いったい、誰が置いているのかねぇ。なんでも、新しいフロアに進むと現れるんだそうだよ。

マタタギの里

パオ

行動パターン……屋内：朝、昼／屋外：夕、夜

【家の作り方】 俺さ、洗たくものを干してないとなんか落ちつかねぇんだよな。そこのところ、頼むな。

【町づくりのリクエスト】 ピーナッツ池の近くだと助かるよ。あそこでひと泳ぎすると気持ちよく眠れるんだ。え、それはどこかって？　マタタギをよく見ろって。すぐに分かるだろ？

【リクエスト達成後】 いやぁ、ありがとうよ。やっぱり、ピーナッツ池の水は気持ちいいな。

【コンプリート】 飯でもごちそうするよ。なんだ、不満か？

【コンプリート後】 どうだ、月の民の村は見つかったか？　まあ、気長に行こうや。

うわさ話

- 俺の名前はパオ。この村でハンターをやっている。よろしくな。
- しかしさ、あのバロン村長が昔、百獣の王を倒したって話、信じられるか？　う〜ん、怪しいもんだ。
- ジュラクさまが隠してるといううわさの「レアものの剣」の話を聞いたことあるか？　一度おがんでみたいもんだぜ。
- 白ヒゲの森によく出没する「ワライポックル」って奴は、7種類いるらしいぜ。7種類、全部見るといいことがあるってうわさもある。本当だろうか？
- 最近、カイの爺さん、ますますもうろくしてきたと思わないか。なにやら、訳の分からんことを口走ってるみたいだな。
- ロウとアニーは、ハンターの風上にもおけない奴らさ。ワナを使っては、本当の狩りとはいえない。そうだろ？　違うか？

ブンブク

行動パターン……屋内：朝、昼／屋外：夕、夜

【家の作り方】 2階の小屋を忘れねぇでくれよな。オラの部屋なんだ。

【町づくりのリクエスト】 そっだな〜洗濯がめんどうくせえんだ。水車の近くにしてくれ。

【リクエスト達成後】 いやぁ〜水車の近くだと楽だなや。これで、クルルのおねしょも怖くねぇ。

【コンプリート】 さあなぁ。わかんねぇ！

【コンプリート後】 そう、そうだ、あんがとな。クルルは怒ると言う事きかなくなるだ。こっちも大変なんだ。

うわさ話

- おめぇもしつけぇ奴だなぁ。わかった、わかった、トモダチがいねぇんだな？オラがトモダチになってやるよ。オラの名はブンブク！　よろしくな。
- ひとつ、教えといてやるよ。「白ひげふくろうの森」は、それぞれナワバリをそこのぬしである1匹のふくろうが守っている。次のナワバリへ入るためには、そのフクロウのキゲンをとらねぇといけねぇんだ。なに？　知ってるって。そったら早く言うだ！
- この村で店をやってるヒゲールってふくろうのオヤジがいるんだけどよ、これがものすごいケチでな。店の売値もボッタクリ寸前だで、気をつけるだ。
- この村にゃ、よく森の小人が入りこんできて、滝の前の水門を勝手に開けたり閉めたりするだ。いったい、何がしてぇのかなぁ。
- そういや、木の上に住んでるバカにはあったか？　あいつは、村のもんさ迷惑ばかしかけてるだ。親父がいなくなったくらいでいじけちまうなんて、ほんと、情けねぇ奴だ。
- 前はな、川が滝からジュラクさまの堀までつながっていたんだ。ジュラクさまは、水がないとダメだから、オラたちが川をつなげてやったんだけどな。

クルル

行動パターン……屋内：朝、昼／屋外：夕、夜

【家の作り方】 タイマツないと夜コワイ…

【町づくりのリクエスト】 …

【リクエスト達成後】 …

【コンプリート】 …

【コンプリート後】 アリガト…

うわさ話

- …
- イマ、ハナシタクナイ。

ヒゲール

行動パターン……屋内：朝、昼、夕、夜／屋外：なし

【家の作り方】ワシシが出入りする入り口はいるホ。屋根の上につけるホ。それから店には看板も必要不可欠ホ。これまた屋根の上にお願いするホ。やっぱり、看板は目立つところがいいホ。
【町づくりのリクエスト】よくぞ聞いてくれたホねぇ。ちょっと、むずかしいホよ。よ〜く聞くホ。この店の周りにはすべて、水があること。以上ホ！分かったホ？
【リクエスト達成後】オーッホホホ。やっぱり、水の音はいいホねぇ。故郷を思い出すホ。　実はワシシは白ひげふくろうの森出身ではないホ。少し色が違うホ？　水の音を聞いていると故郷の「青サビ沼の森」を思い出すホ〜。
【コンプリート】なんだかんだ言っても、店は必要でホ？　背に腹は変えられないホよね〜。
【コンプリート後】うちは決して高くないホ。うそだと思うなら試しに買ってみるホ。他とは満足度が違うホ。

うわさ話

- うちはこのマタタギの里、唯一のショップだホ。そんなに安くはないけど、高くもないホ。店の新装オープンまで、もうちょっと待つホ。
- 「ビルドアップ」はやったことあるホ？　もしないなら、比較的一般的な武器、バゼラードからのビルドアップを教えるホ。炎、聖、竜、骨、石、ミミックを少しずつでもいいから上げてみるホ。すごい剣にビルドアップできるホ。でも、これからは自分でビルドアップの条件をさがすホよ。それでこそ、新しい武器のありがたみがあるというものホ。
- 武器の中には「レア」ものと呼ばれるものがあるホよ。もし手に入れたら大事にしないと、壊したりしても、2度と出てくることはないホ。
- 武器にはいろんな特殊能力を持ったものがあるホ。特殊能力は成長によって発動するのではなく、もともとその武器に持っているものなんだホ。
- アイテムの種類はいろいろあるホ。その中でも武器につけるアタッチメントは貴重なアイテムでホ。しっかり収集するホね。武器をレベルアップするときには、必ずアタッチメントをはめておくことを忘れないでホね。
- アタッチメントの中には、「裏フロア」と呼ばれる特別な場所にしか、現れない特別な能力を持ったものがあるホ。それは12種類あって、きれいな光を放っている石らしいホ。それ以外にも、未確認のものもあるホよ。探してみるホ。

長老バロン

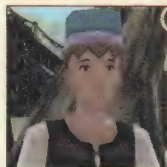
行動パターン……屋内：朝、夕、夜／屋外：昼

【家の作り方】屋根を忘れんでくれよ。いくらマタタギに雨は降らぬとはいえ、屋根がない家に住んでいては、村長のめんもくが立たぬからの。
【町づくりのリクエスト】そうじゃのう。わしは水の音がめっぽう好きでの、できれば、水の音が聞こえるところがよいのう。じゃが、最近では、耳が遠くなってきておるので小さい音じゃと聞こえんかも知れんのう。まあ、できたら…、でよいからの。
【リクエスト達成後】おお、トアンか。おかげで小川のせせらぎが聞こえておるぞ。感謝しとるよ。
【コンプリート】すまぬ。わしには、昔話をしてやることくらいしかできぬぞ。
【コンプリート後】なんじゃ。まだ聞きたいのか？

うわさ話

- おまえさん、名はトアンといったかの？　この村は白ひげふくろうの森以外は何もないところじゃが、空気がうまくていいところじゃ。ゆっくりして行きなされ。
- ジュラクさまは、とんでもないレアアイテムを隠しておられるそうじゃ。ハンターなら誰でも欲しがるものじゃそうな。一体、どんな物かのう。
- わしらがなぜ、こんな頭巾をかぶってるか知っているか？この頭巾はな、ハンターのランクを表しているのじゃ。仕留めた獲物たちの中で、一番強い動物をかぶることで、自分の力をアピールするわけじゃな。思い出すのう。この百獣の王と呼ばれる魔物をしとめたとき、まだ18歳じゃった。あの頃はまだピンピンじゃったがのう……。
- そうじゃ、このマタタギで店をやってる白ふげふくろうの「ヒゲール」にはもう会ったかの？　あいつは油断してるとボるから気をつけてな。
- この村にはジュラクさまという大精霊さまが住んでおられる。村の奥の大きな木に宿っておられるのじゃ。ジュラクさまに会ったら、いろいろと聞いてみるがいい。何でもご存知じゃでな。ただ、一人前のハンターでないとジュラクさまの話しを理解することは難しいじゃろうな。
- この村で一番えらいのは…ジュラクさまか、わしか？　そんな愚問をしてはならんぞ。それはこのたてがみが、すべてを物語っておるじゃろう。ほほほ……。

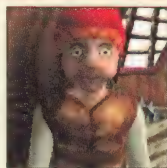
カカオ

行動パターン……屋内：夕、夜／屋外：朝、昼

【家の作り方】 ボクが曲をつくるときにこもる部屋、忘れないでね。あそこじゃないといまひとつ、のらないんだ。
【町づくりのリクエスト】 歌をつくるためには、やはりイマジネーションさ。そのためには自然の声が聞けないとね。あえて、言うなら、木々のざわめき…かな？
【リクエスト達成後】 うん、いいよ。すごく感情が高まるところだね。ありがとう、トアン。
【コンプリート】 そうだな、ボクに出来ることといえば、やっぱり、歌を歌うことくらいだよね。それで、よければ…
【コンプリート後】 もし、どこかでフドウに会ったら、ボクにもおしえてくれよ。

うわさ話

- ●吟遊詩人とは言ってもボクの場合、自称だけどね。ボクは村のみんなのように狩りをしたりするのが、性に合わないんだ。だから、いつも歌を歌って、みんなの気持ちをなごますのがボクの役目さ。こんな村だってボクみたいのが一人くらいいてもいいだろ？
- ●近頃、森が泣いているような気がするんだ。へんな魔物の声もするし、これからいったいどうなっちゃうのかなぁ。
- ●森にはリンゴを投げてくる魔女がいるんだ。それが、とってもおいしいリンゴらしいんだ。一度食べてみたいよな。
- ●前はね、白ひげふくろうの森にいる動物たちは、友好的なやつばかりだったんだ。だから、この村のハンターたちの狩りはもっと、遠くにある「青サビ沼の森」でやるのが決まりだったんだ。…だったんだけどね、最近は、白ひげふくろうの森にも恐ろしい魔物が出るんだよ。きっと、あの日、襲ってきた怪物のしわざだとボクは思うんだ。
- ●このマタタギには、フドウっていうすごいハンターがいるんだ。キミ、知ってるかい？
- ●白ひげふくろうの森には、キラースネークって言うモンスターがいるって聞いたことがあるよ。アレ、この話し、もう前にしたっけか？

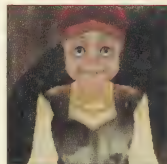
ロウ

行動パターン……屋内：朝、昼／屋外：夕、夜

【家の作り方】 わしゃ、キノコハウスのベランダから景色を眺めるのが好きなんよ。あんさん、よろしゅうたのみまっせ。
【町づくりのリクエスト】 わしゃ、眺めがええところやね。あとは、ばあさんに聞いてや。
【リクエスト達成後】 いやぁ、ここはええで〜なんやら、心が洗われよる。高いところは気持ちええね。
【コンプリート】 そうやね。お礼はせんとあかんね。おっしゃ、まかせとき！　考えとくけ。
【コンプリート後】 あんさん、どうや？　あのタネ役に立った？　あのタネが育つ「特別な場所」ってどこやろね〜。

うわさ話

- ●あ〜そう。ノルン村の人なん。じゃ、この村は初めてやのね。ゆっくりして行きや〜。
- ●わしらの狩りのやり方を批判する連中がいよる。頭を使って何が悪いんや。頭が悪い奴の負け惜しみかいな。
- ●狩りの基本はトラップや。ケモノと駆引きして勝利するんや。これが狩りの醍醐味と違うかぁ？　わしらのやり方には、誰にもとやかく言わせへんで〜。
- ●わしらの自慢のキノコハウスは幻のジャイアントキノコからこしらえたもんや。他にはありゃせんで〜すごいでっしゃろ。
- ●マタタギの里は自然が多くてええんやけども、みんな血の気が多くていかんね〜。もう少し、じっくり行こうや、じっくり。
- ●アニーと知り合って40年…　ぎょうさん苦労もあったんよ。あんさんみたいな、若人には分からん苦労やね〜。

アニー

行動パターン……屋内：朝、昼、夕／屋外：夜

【家の作り方】 2階がないとあかんねぇ。あそこは物置やさかい、ないと物がおけんようになってしまうわ。
【町づくりのリクエスト】 そやね、眺めがよくて、風通しがよくて、あ！　高いところがいいわね。
【リクエスト達成後】 ええわ〜。こんな気持ちええところに陣どれるなんて、アンタんおかげやね。おおきに。
【コンプリート】 うちの人がなんやら、掘り出しもんがあるちゅうてたさかい、聞いてみいや。
【コンプリート後】 ほれ、あのタネ、植える場所は、見つかったかい？

うわさ話

- ●あたしゃアニーよ。よろしゅう頼むね。
- ●そや、あんただけに教えといたる。森の中にはデッカイ木のスイッチがあってね、これを押すと扉が開くんや。でもな、それが大きすぎて、ただでは押せんのね。それについてはあたしも研究中なんよ。
- ●あんた、あんた。キラースネークが倒されたちゅううわさを聞いたんやけど、ほんまかいな？
- ●白ひげの森の一番奥には森の主が住んどるそうや。一体、どんなんやろね。
- ●マタタギには、「フドウ」って名のめっぽう強いハンターがおったんや。なんやら、伝説のハンターな〜んて呼ばれとったけどな、5年前、突然、行方不明になってもうた。おしい人物やったなぁ。
- ●あんた、あんた、フドウに息子がいるのは知ってるかい？そりゃ、フドウに似て、気立てのいい子なんやけど、フドウがいなくなって以来、誰とも口を聞かんようになってもうたんや。かわいそうにねぇ。

カイ

行動パターン……屋内：朝／屋外：昼、夕、

【家の作り方】たいまつは魔よけじゃ。忘れるでないぞ。2つくらいは、つけておけ。
【町づくりのリクエスト】リクエスト？　おお、それなら「想い出酒場で会いましょう」じゃ。あれは名曲じゃろう。♪ほもいで〜ぇ〜　酒場でぇ会いましょう……
【リクエスト達成後】知らんわい！
【コンプリート】知るかい！
【コンプリート後】最近、わしはおかしくなっておるのか？　いや、違う。皆が気づいておらんのじゃ。感じぬか、このただならぬ妖気。

うわさ話

●うほほ、どうした？　今日はもう狩りは終わりか？　そんなことでは子供を養うことはできんぞ。何、子供はいない？　そうか。あのワンパクぶりではそう言いたくなる気持ちもわからんではないがの。
●村長もジュラクさまものんきじゃ。この世界の危機をほおっておくのか！　一体どういうおつもりなのじゃ。
●闇を倒すには大いなる光の力が宿った伝説のつるぎが必要じゃ。それがどこにあるのかはわしにもわからんがの。
●おい、耳よりの情報があるぞい。皆が追い求める伝説の魚「幸せのマーダンガラヤン」は、夕刻になると特定のポイントに現れる。さらに！マーダンガラヤンが現れるポイントはこの世界にたった2つだけだそうな。昨日、わしの夢枕に立った精霊さまが言うとったぞ。うほほ。
●世界の危機だというのに、我がマタタギのハンターたちは一体何をしておるのじゃ。悪に立ち向かってこそ、真のハンターと言えよう。けしからん！
●モモの奴がわしを変だとぬかしおる。そういう自分が変だとは思わないのか。あんな、わからずやに育ってしまって、わしゃ悲しいよ。

モモ

行動パターン……昼／屋外：朝、夕、夜

【家の作り方】ちゃんと、表札くらいはつけてよね。
【町づくりのリクエスト】そうね、私、お買い物が好きなのね。だから。ヒゲールさんとこのお店の近くがいいわね。
【リクエスト達成後】ヒゲールさんのお店って、結構高いと思わない？　やっぱり!?　そうよね。あれは高いわよね。
【コンプリート】そうだね、ちょっと考えてなかった。とりあえず、未定…ってことじゃダメ？
【コンプリート後】どう？　冒険の方は。進んでる？

うわさ話

●ふ〜ん、トアンって言うんだね。この村、居心地は結構いいから、ゆっくりしてってね。
●ね、ね、あのゴローがさ、最近がんばってるらしいじゃない？見てみたいわね。うふふ。
●森の中にさ、土の中に潜っちゃう奴いるじゃない！　うっと〜しいわよね。地面ごとひっくりかえしたくなっちゃうわ。そういえば、ガブの「男の料理」ってのをさ、村長が食べて、死にかけたらしいわよ。その料理、やば〜い匂いがしたんだって。
●「太陽のしずく」って知ってる？　植物の成長を早める不思議なしずくなの。森の中のいくつかの場所で使えるから、試してみて。
●そういえばさ、三日月草って聞いたことある？　特別な場所でしか育たない特別な草らしいの。どんなものかしらね。

ガブ

行動パターン……屋内：昼、夜／屋外：朝、夕

【家の作り方】オレの家の個性は何と言っても、骨と木でかたどられた美しいデザインだ。そこんとこ、ヨロシク。
【町づくりのリクエスト】なはぁ〜〜！　よくぞ、聞いてくれました！　モモさんのおうちのそばに、我が家があると大変喜ばしいがな！
【リクエスト達成後】いやあ、いいよ、イイ！　あの足は、罪だ！　そう思わないか？　このオレの行き場のない切ない気持ちはどうすればいいんだぁ！！
【コンプリート】食わせてやるぜ！　「男の料理」ってやつをな！
【コンプリート後】どうだ、アレはうまかっただろ。特上ものだからな。

うわさ話

●なになに!?　ノルン村から来ただと？　ほう、聞いたことがあるな。あそこで育った作物はドランという不思議な生き物の力で、うまいものができるらしいな。今度オレにも食わせてくれよ。
●言っておくが、包丁を武器として使うのは邪道だぞ。包丁とは本来、料理に使うものなのだ。武器とかん違いして、海のモンスターを切りたくっていては、田舎者と思われるぞ。
●食うことは体力の回復につながる。パン、チーズ、ごくじょうの肉。旅には絶対必要不可欠だぞ。
●バロン村長に一度「男の料理」を味わっていただいたことがあるが、そのときは大変好評だったぞ。あの人は味のわかる人だな。
●おい、モモさんには会ったか。そうか、今日はオレもまだ会ってないんだ。モモさんにオレの男の料理を食わせてみたい。おい、おまえ！　どうにかならんのか！
●「クィーンズ」って町に行けば、新鮮な魚が手に入るんだ。食材の新鮮さは料理の基本だぞ。覚えておけよ。

クスクス

行動パターン……屋内：朝、昼、夕、夜／屋外：なし

【家の作り方】こうらのてっぺんに草が生えてたら、オシャレだよね？
【町づくりのリクエスト】なんかさ、高いところって好きなんだ。う～それだけ。
【リクエスト達成後】やっぱりキブンいいね。高いところってサイコーだね。
【コンプリート】う～そうだねぇ。このフサフサ草の下に大事なものをかくしていいよ。ボクが見張っててあげるからさ。
【コンプリート後】いっぱい、フサフサの下に置いてってね。

うわさ話

●え～、なんでここにいるかって？　だって出られないからさ。仕方ないじゃん。前は出られたんだけど、甘いものいっぱい食べてたら、いつのまにか出られなくなっちゃったんだ。なんか、体ちっちゃくする方法ってないかなぁ？
●ガブには会った？　あの人、男の料理ってものを、研究してるんだって。ガブの料理は、キホン的にはおいしいんだけど、たまに危険な匂いがするときもあるから、気をつけてね。
●ボクのトモダチのムクムクにはもう会った？　……会うわけないよね。だって、夢の中に出てくるトモダチだからね。
●ボクね、マーダンガラヤンっていうお魚さんのトモダチがいるんだよ。まだ、ボクが小さかったころ、滝の近くで出会ったんだ。ガラちゃんは変な食べ物が好きなんだよね。普通のお魚さんが食べるようなムシは食べないんだよ。変わったもの食べるんだ。でも、あんなの食べたら体に悪いのになぁ。
●ね、ね！　最近、外はどーなの？　相変わらず、村長はバロン？　変わったことあった？
●ボクがなぜここにいて、食べ物に困らないか知りたい？　う～教えない。この謎を解いたら、10000ギルダあげる。

クィーンズ

ワイルダー

行動パターン……屋内：昼、夜／屋外：朝、夕

【家の作り方】一見平和なこの町でも犯罪は起こる。牢屋は最低でも二つは必要だ。
【町づくりのリクエスト】どうも、キングの奴がまたよからぬ事を企んでいるようなのだ。これは、監視しておく必要がある。その辺を考慮してくれ。
【リクエスト達成後】心配するな。キングの監視は怠っていない。妙な動きがあったら、私がすぐに対処する。
【コンプリート】そうだな。保安官オフィスが再開できれば、君の冒険の手助けが出来ると思うが。
【コンプリート後】保安官オフィス、業務中だ。これでクィーンズの平和を守ることができる。

うわさ話

●そうか、トアンくんか。助手のサムともども、よろしくな。トアンくん、この町の大聖堂にかけられた呪いの話は聞いたかね？　私は呪いだなんだという、非科学的なことは信じておらんが、ここまで妙なことが続くと認めざるをえんな。
●ジョーカーのやつめ。最近、かげでこそこそやっているようだが、何か良からぬ企みがあるのではないか？
●いいか、トアンくん。ひとつ教えといてやろう。占いの館で占いはするな。地獄をみるぞ。私も一度だけ足を踏み入れてしまった。そのときは、まさに今までの人生が走馬灯のように流れていったよ。
●お～そうだ、ノルン村にいる私の親せきの話だが、ピエールとアモンドという名だ。何？　知らん？　う～む、村の人間であるトアンくんが知らないとはおかしいな。村ではマッチョ兄弟と呼ばれてるらしいがな。
●キングは市長選挙に出馬するらしいんだ。あいつが市長などになったら、この町はどうなるのだ。絶対に阻止せねば。

サム

行動パターン……屋内：朝、昼、夜／屋外：夕

【家の作り方】ボクのパトロール用の自転車は、外に置いといてくれよな。
【町づくりのリクエスト】それは保安官に聞いたほうがいいと思うよ。
【リクエスト達成後】キングの警戒を怠るべからず。保安官の口ぐせだね。いっそ、早くしっぽを出してくれないかなぁ。
【コンプリート】そうだな。この町の治安が守られるようになる！　それだけで十分だろ。
【コンプリート後】ジョーカーの家には入れた？

うわさ話

●そうか、トアンって名前なのか。　これから、困ったことがあったらいつでも保安官オフィスに来てくれよ。
●クリスタル売りのジョーカーは何かヤバい物の取り引きをやってると見た。届け出ではクリスタル売りということになってるけど、本当のところはどうなのかな？
●ボクもいつかワイルダー保安官のような立派な保安官になってみせる。それがボクの夢さ。
●前から不思議に思ってることがあるんだけど、クィーンズには搭がひとつあるんだ。その搭は入り口が打ち付けられて中に入れなくなってる。なぜだろう？
●ボクの読みだと、この町でマークすべき人物はキングに、ジョーカー……それからランドさんもなんかありそうだな。
●占いの館には行ったかい。あそこの占いはヤバいから気をつけて。心に深い傷をおってしまうかもしれないから。

ジェイク

行動パターン……屋内：昼、夕／屋外：朝、夜

【家の作り方】おい、日よけを忘れてないだろうな。あれは大事だぞ。
【町づくりのリクエスト】それはボスが決めることだ。
【リクエスト達成後】動かしたことのない車を磨かされるのは、納得がイカン！
【コンプリート】それはボスが決めることだ。
【コンプリート後】ルビーさんを怒らせると恐ろしいことになるから、気をつけてな。

うわさ話

- トアン？　へんな名前だな。まあいい。俺にはあまり関係がないことだ。
- くそ、ワイルダーの奴。いつも、俺たちを目の敵にしやがって。別になにもやっちゃいないのに、なぜなんだ。
- ボスの魅力はおまえにはわかるまいな。あの方は実はすごい人なのだ。その話しはまた今度な。
- ひとつ、よそ者のおまえに教えといてやる。間違っても占いの館で占いをしてはいけない。三途の川を渡りかけた奴もいるらしい。
- ボスが市長になったら、俺がボディーガードを務める。命に代えてボスをお守りするぜ。
- 町には、その町なりの掟がある。早く町の掟になれることだな。例えば、このクィーンズでは我らがボス、キングさんに逆らってはイカン。

スチュー

行動パターン……屋内：朝、夕／屋外：昼、夜

【家の作り方】ランプのような小さなものでも家にはなくてはならないものですよ。
【町づくりのリクエスト】ボスにお尋ねください。私にはなんとも。
【リクエスト達成後】車を使ったことなんて、一度もないんですけどねぇ。
【コンプリート】とりあえず、ボスにお伺いしないと、なんとも…
【コンプリート後】一応、忠告しておきます。ルビーさんは怒らせないほうがいいですよ。

うわさ話

- そうですねぇ。町に来たら、まずはキングさんに税を払うべきでしょうね。
- 海底宝物庫として使われている船は、その昔、女王さまお気に入りのそれは豪華な遊航船だったそうです。今では、見る影もありませんけどね。
- ボスはああ見えて信心深いところがありましてね、大聖堂には毎週通っておられますよ。
- えっ？　私がボスを裏切るなど有り得ないことです。
- ジェイクのような、無能男と私がどうして同格扱いなのか？　確かに、納得がいかない部分はあります。しかし、ボスは次の時代をつかむ人です。ついて行くことになんら、疑問はありませんね。
- ボスが市長になったら、私が秘書を務めさせて頂けるとか。光栄ですね。

キング

行動パターン……屋内：朝、昼、夕、夜／屋外：なし

【家の作り方】ミーのマイカーを忘れちゃダメよ。あのセクシーなボディ、いいでしょ。なかなか。
【町づくりのリクエスト】ミーのデラックスなマイカーが汚い土の上を走っていいわけないよね。そこのボク。
【リクエスト達成後】マイカーの調子はグッドよ。
【コンプリート】ミーのゴージャスなマイハウスをコンプリートしてくれるというのなら、それなりの礼は考えねばならんね。
【コンプリート後】あっ、ルビーさんに。もう、帰ってこないでって伝えといて。

うわさ話

- ねぇそこのボク、ミーに話しかけないでくれる？
- やはり、ミーが市長になってこの町をよりよい町へと変えるしか、ありませんね。この町の者ではないユーには関係ないね。
- オー、プリーズ！　ボクしつこいね。オジサンはベリービジーなのね。話しかけてこないでね。
- オー、ボーイ！　プール磨きのアルバイトあるけどやる？
- ミーのマイカー磨きのアルバイトやらない？
- ユーとトークしても時間の無駄だから、とりあえず、シーユーアゲインね。

ジャック

行動パターン……屋内：朝、昼、夕、夜／屋外：なし

【家の作り方】 うちの日よけや煙突も忘れないでくれよな。そういう細かいところが大切なんだ。わかるだろ？
【町づくりのリクエスト】 そうだな。それを聞かれると、アレなんだけどな。み、水屋の近くなんて便利でいいんじゃねぇか。ほら、絶対必要なもんだしよ。
【リクエスト達成後】 なんだよ。ここでいいよ。文句ねぇって。
【コンプリート】 なんだよ。知るかよ。おまえが勝手にやってることだろ。
【コンプリート後】 なんだよ。おまえ、俺に貸しをつくったつもりか。

うわさ話

- ふ〜ん、トアンって言うのか。クィーンズに来て、まず、この俺のところにあいさつに来るってのは、間違っちゃいない。ただな、あいさつするにもジョウシキってもんがあるだろ。おみやげも持ってくるもんだろ、普通よ。
- 沈没船の中には、「若大将」って呼ばれるアンコウが住んでるんだ。若大将に新鮮な魚を提供すれば、秘密の場所に連れて行ってくれるらしいぞ。
- 海の魔物たちを倒すには「包丁」が最適らしいぜ。ところで、包丁って何か知ってるか？
- 沈没船には幽霊が出るってうわさがあるんだ。俺は信じちゃいねぇけどな。
- おい、今、水屋のスージーの悪口、言わなかったか？　そんなことをいう奴は俺がゆるさねぇぞ！　あの人は純粋な人なんだよ。
- 最近、水屋のスージーが何か悩んでるみたいなんだ。おまえ、何か知ってるか？

ルーティー

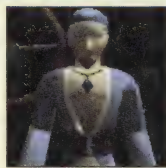
行動パターン……屋内なし：屋外、朝、昼、夕、夜

【家の作り方】 うちの魚かごは3つだよ。2つだと思ってたでしょ。忘れないようにお願いね。
【町づくりのリクエスト】 そうだね。港から魚を運ぶのになるべく楽なところがいいね。
【リクエスト達成後】 助かってるよ。なんせ、この場所だと海からすぐで、とれたてがすぐに店に並べられるからね。ありがと、ニーサン。
【コンプリート】 お店が開店したら、たっぷりサービスするよ。ちなみに魚屋だけどね。
【コンプリート後】 たまには魚を買ってっておくれよ。お安くしとくからさ。

うわさ話

- へえ〜ニーサン、ノルン村から来たの。でもあそこだと新鮮な魚はあまり食べられないよね。
- そういえば、キングさん、魚が苦手なんだって。変わってるわよね。おいしいのに。
- ね、ね、トアン！　マーダンガラヤンって魚、知ってる？幻の魚らしいんだけどさ。その魚を見ると幸せが来るんだって。「幸せが来る」ってどういう意味？　一度、見てみたいよね。それでさ、そのマーダンガラヤンってさ、ムシじゃなくてフルーツを食べるらしいのよ。なんか、ますます興味わくじゃない。ね〜。
- スージーの店に負けないように、がんばるぞぉ。私とスージーは、親友でもあり、ライバルでもあるの。
- 海底宝物庫の中には、「若大将」っていうアンコウが出るんだ。若大将に新鮮な魚をプレゼントすると、いいところへ連れて行ってくれるんだって。いいところってどんなところだと思う？
- 魚を腐らせたりしてないかい？　魚は氷とセットで置いとかないとすぐに腐っちゃうからね。アイテム袋のとなりに置くってだけだから簡単でしょ。

ジョーカー

行動パターン……屋内：朝、昼、夕、夜／屋外：なし

【家の作り方】 なし
【町づくりのリクエスト】 あのうっとしいワイルダーの顔は見たくもないもんだぜ。よろしくな。
【リクエスト達成後】 あのワイルダーのツラ見なくて済むかと思うとせいせいしてるよ。
【コンプリート】 なし
【コンプリート後】 おっ、なんか買ってってくれよ。

うわさ話

- 武器の「ステータスブレイク」をやったことがあるか？あれはいいぞ〜。今までの苦労を玉にこめて、次の武器へ引き継ぐ…なんて合理的なんだ。ステータスブレイクは、その武器がレベル5になれば、無条件で使えるようになる。しかし、玉に引き継がれるのは前の武器の60%だ。注意しないと損をするぞ。より強い武器に前の武器の能力の一部を引き継ぐと考えた方が無難だな。いいか、ブレイクどきの見極めが肝心だぞ。くれぐれも失敗のないようにな。
- 命の石ってのは一体どんな玉なんだろうな。くそ〜知りてぇ!!
- 武器には、通常のアタッチメントの他に12種類の宝石をアタッチすることができる。しってるか？　宝石は通常のアタッチメントでは到底あがらないようなポイントを一気にあげることができる。見つけたら有効に使えよ。
- 沈没船の中には、「宝石のスイッチ」で開く扉があるんだ。その宝石に対応した属性の魔法をあてることで扉を開くことができる。盗賊対策ってわけだな。商人たちはマジッククリスタルを使うんだが、魔法使いなら直接魔法をあてても開けられる。おっと、違う属性だと開かないぞ。うちで各属性のアタッチメントは売ってるから、買っていくことだな。ちゃんと買っとかないと、沈没船の中で立ち往生しても知らないぞ。ん？　ところでおまえ、魔法は使えたっけか？
- 石の中には魔石と呼ばれる魔力の宿ったものがある。相手に投げつければ、その中につまった魔法効果が発動するんだ。おっと、もう知ってたか。

バスカー

行動パターン……屋内：朝、昼、夕、夜／屋外：なし

【家の作り方】私の店には2階があったからな。それは元どおりでないと困るぞ。
【町づくりのリクエスト】う〜ぬ。そうだな。これといって特にないが、あえていうなら、商売は高いところでやる方が儲かるというジンクスがある。それくらいだな。
【リクエスト達成後】最近は…、まあまあだな。まあ、私もあんなジンクスをまにうけてるわけではないがな。
【コンプリート】そうだな、なにかあったかな。ひとまず、考えておくよ。
【コンプリート後】とりあえず、ボチボチやってるよ。

うわさ話

●そうか、トアンくんか。私にも君くらいの息子がいるんだ。これは内緒の話だけどな。なにか分からないことがあったらいつでも言ってくれ。
●もう、知ってるとは思うが、この町は昔、女王が治める王国の城下町だっだ。その名残で、いつの間にかクィーンズと呼ばれるようになったんだ。
●海底宝物庫には、魔物が出るようになってるそうだな。あそこにはたくさんの宝が保管されているというのに…
●君は、海に沈む夕日はみたか？美しいぞ。一度見てみるんだな。
●港で店をやってるランドには会ったか？　ランドはこの町では、私よりずっと長い。そうは見えんがな。
●この町の女王の伝説は聞いたか？　大聖堂に行けば、聞かせてもらえる。行ってみたらどうだ。あの話にはどうもつじつまが合わない部分がある。何かが変だと思わないか。きっと、何か秘密があるんだ。

フィル

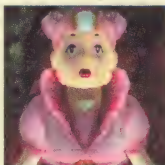
行動パターン……屋内：朝、夕、夜／屋外：昼

【家の作り方】大聖堂の象徴であるエンブレムは絶対に必要です。つける場所は、玄関の上の壁です。
【町づくりのリクエスト】そうですね。搭は聖なる力の源。大聖堂が搭の近くにあれば、神のお言葉を耳にすることが容易となるでしょう。そして、昔、海に身を投げた女王の霊を供養する意味で、大聖堂を海の方に向けていただきたいですね。
【リクエスト達成後】搭に宿る聖なる力がこの大聖堂へ降り注いでいます。これで、より強く神のご加護をたまわることができるでしょう。
【コンプリート】心配なく。そうでなくとも私はあなたの味方です。
【コンプリート後】悲しい女王の物語。その結末はいったいどんなものなのでしょうか？　私にも分かりません。

うわさ話

●そうですか、あなたがトアンさんですか。では、あなたが、うわさに聞く伝説の宝珠「アトラミリア」の力を持つ少年ですね。そうですか、ここで出会ったのもまた、運命。どうぞよろしくお願いします。
●この町にはさまざまな商品を扱う商人たちがいます。彼らから商品を買うためには、それぞれの店を元どおりにしてあげる必要がありますね。
●この町にはもう慣れましたか？　ちょっと、お金にはうるさいですが、みんな気持ちのいい人たちです。ぜひ、この町の者と交流を深めてやってください。
●私はこの大聖堂を守る使命があります。たとえ、この大聖堂に、誰ひとり足を運ぶ者がいなかったとしても…
●この町は、王国だった時代から、独自の文化を守りつづけてきました。しかし、それが東との貿易をするようになってから、他の国の悪い影響を受けるようになってしまったのです。例えば、あのキングさんのように…
●この町は昔、一人の女王が治める王国でした。その女王の美しさは他国へも伝えわたるほどでした。その評判から、この町はクィーンズと呼ばれるようになったのです。知っていましたか？

ヤヤ

行動パターン……屋内：朝、昼、夕、夜／屋外：なし

【家の作り方】なんたって、うちのトレードマークはヘビだよ、ヘビ！　これ、付け忘れたら、占いの効果も半減しちまうよ。
【町づくりのリクエスト】そうさね。この占い館に宿る白へびさまは朝日をみるのが好きなんだ。わかったかい？
【リクエスト達成後】おお、おかげで最近は占いがよく当たるよ。やっぱり、これも白へびさまの御利益だね。
【コンプリート】とっときの占いフルコースをやったげるよ。楽しみにしてるんだね。
【コンプリート後】占ってほしくなったらいつでもおいで。

うわさ話

●なんだい、名前はトアンってのかい。あんまり、縁起のいい名じゃないね。まあ、仕方ないやね。
●あんた、聞いたことあるかい？　「命の玉」って秘宝のこと。なんでもその玉を持つと永遠の命を手に入れることができるそうだよ。ほんとかねぇ？
●あたしゃ今でこそ、占いオババの名を甘んじて受けてるがね、むかしぁ、イケてる占いおねぇさんで通ってたんだよ。なんだい？　その信じてなさそうな目は！
●海辺で店をやってるランドには会ったかい？　あいつ、どこか他の連中と違う感じがするんだ。あいつには何か秘密があるね。
●海の底の沈没船の中に女王の霊がでるってうわさ、あんた信じるかい？　あたしゃ、あそこに恐ろしい怨念を感じるよ。きっと、いるね。
●あたしゃ、最近、とある女優さんに似てるって言われるんだけど、どうだい？　そう思うかい？　え、わからない？なんだい、つまんない子だね。

レイナ

行動パターン……屋内：屋外、朝、昼、夕、夜

【家の作り方】うちのフルーツのリアカーは3つあったわね。2つじゃ足りないから忘れないでおくれ。
【町づくりのリクエスト】息子のジェイクのことなんだけど、キングさんのところに、いっつも入りびたってるみたいで心配なの。できれば、キングさんの家の近くにうちがあると、目が行き届いて少しは安心できるかしらね。
【リクエスト達成後】ジェイクは何か悪いことをやらされてるんじゃないかしら。近くにいてもやっぱり心配だわ。
【コンプリート】うちの店で売ってるものでよければ、あげるけど……
【コンプリート後】フルーツが欲しくなったんなら、今度は買っておくれよ。おばさんも商売だから。

うわさ話

- ここは、商人の町なの。町全体が大きなマーケットのようなものね。住人はみんな、店をやってるわ。ね、変わった町でしょ。
- 大聖堂のフィルなら、あの子がまだ小さいときから知ってるわ。子供の頃から、責任感の強い、いい子だったわ。かわいそうに。大聖堂があんなじゃなければねぇ……
- 海辺で店をやってるランドさんとは長い付き合いなの。あの人、けっこう歳いってるはずなのに、若々しくてうらやましいわ。
- 交易商人のバスカーさんにはあった？　いろいろめずらしいものを探してるとか言ってたわね。
- この町の治安は保安官のワイルダーさんが守っているの。野生的ですてきな方よ。
- この町には信用できない人もいるから気をつけて。特にキングさんは、何か悪いことをやってそうね。キングさんといつもいっしょにいる息子のジェイクが心配なの。どうしたものかしら……。

スージー

行動パターン……屋内：屋外、朝、昼、夕、夜

【家の作り方】私の店は水屋ですから、「たる」や「つぼ」がたくさん必要ですわ。あっ、ごめんなさい。そんなことくらいわかってますよね。
【町づくりのリクエスト】そうですねぇ。噴水のそばなんかすてきじゃないですか？
【リクエスト達成後】いいですよね。特に夜の噴水ってロマンチックでいいです。あんな噴水ですてきな彼と待ち合わせしてみたいです。そんな人いないですけどね。ぐすっ！
【コンプリート】それはもちろん、スージーの水屋新装オープンですわ！え、うれしくない……、ですか？
【コンプリート後】ハイ、おかげさまで元気にやってます！　買わなくてもいいから、たまに遊びに来てくださいね。

うわさ話

- お名前、トアンさんって言われるんですね。旅をなさってるんですか？　私も旅……、してみたいです。
- お水は切れてませんか？お水が切れると、体力が消耗しちゃいますから、気をつけてくださいね。
- 「ひょうたん」って知ってますか？　ひょうたんに入ったお水を飲むと体にお水をより多く蓄えることができるようになります。知ってますよね。
- このクィーンズよりずっと南に行ったところにムスカ・ラッカという村があります。そこにたまに水を売りに行ってたんですけど、あそこはだいじょうぶかなぁ。
- ね、ね、トアンさん。人生って「思い出集め」だって思いません？　死ぬまでの間にどれだけの「思い出」を集められるかだと思うんです。人生はどれくらい長生きしたか、じゃなくて、どれだけすばらしい思い出を集められたか？ですよね。私、どれだけ集められるかなぁ……。
- 私って、物を集めるくせがあるんです。貝殻とか、石とか、あ、最近では、宝箱なんかも集めてます。

ムスカ・ラッカ

ブルーク

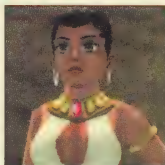
行動パターン……朝、昼、夕、夜／屋外：なし

【家の作り方】物置小屋もつけておいてくれ。あれがないと置き場に困るものがたくさんあってな。
【町づくりのリクエスト】う～ん、特にないな。ポールの守りくらいは頼んでおくか。
【リクエスト達成後】まあ、おれも「ポールの守り」なんて信じちゃいないが、悪いことが起こってからでは、遅いんでな。
【コンプリート】そうだな。考えておくよ。
【コンプリート後】大きくなれよ。おまえの父のように。

うわさ話

- おまえが、ここに来たということは、このムスカ・ラッカに何か重要なものがあるというわけか。目的は「月の舟」だな。ならば、一刻も早く、太陽と月の神殿を攻略せねばならんな。せいぜい、がんばれ。はーっははは…！
- 地上で最強の剣は「太陽の剣」だと聞いたことがある。ただそれはもう昔の話だ。しかし、俺はそれ以上の剣が必ず存在すると思っている。
- 月影刀という剣があるのは知っているか？　聞いた話だが、強力に成長した月影刀はさらにすごい剣に変貌するという。事実かどうかは知らんがな。
- 太陽の剣にまつわる言い伝えを知っているか？　太陽の剣は、計り知れない潜在能力を持っていて、それが甦れば、星を砕くほどの力を発揮する。な～んて話しだ。これもお得意の未確認情報だ。すまんな。
- このムスカ・ラッカのオアシスには魚が住んでいるぞ。砂漠に魚がいるなんてめずらしいだろ？
- ウンガガは最高の戦士だが精神力が足りないのだ。戦士に必要なものは力だけではない。雑草のような精神力こそが、戦士の最大の武器と言えよう。

ナギタ

行動パターン……屋内：夕、夜／屋外：朝、昼

【家の作り方】いつも屋根の上に置いてる小物のケースには、私の服がたくさん入ってるのよ。ちょっと、忘れないでちょうだいよ。
【町づくりのリクエスト】そうねぇ。オアシスの近くだと便利かしら。水くみが楽だしね。もっとも、水くみをするのは私じゃないけど。おーっほほほほ…
【リクエスト達成後】あら、どうも。
【コンプリート】何よ、なんにもないわよ。
【コンプリート後】やるからには、やり遂げなさいよ。魔神なんて、ウンガガさまにかかれば、イチコロよ、きっと。

うわさ話

- 何よ。しつこいわね。だから、名前は教えてあげたでしょ。あんたの名前がトアンって言うのも聞いたわよ。これでいいでしょ、じゃね。
- そういえば、最近スコーピオンの奴ら攻めて来ないわね。ウンガガさまに恐れをなしているのかしら。
- この村には、代々、村長に引き継がれてきた最強のヤリがあるらしいわ。その刃の美しさは、砂漠の果てをゆらす「シンキロウ」にも引けをとらないとか……。一度、見せて欲しいものだわ。
- あなた、ジブブには会った？　アイツ、あれで自分を美形だと思ってるからタチが悪いわ。いったい、どういう美的感覚なの？
- ムスカ砂漠にはとっても大きなハチの魔物がいるのよ。ほんと、怖いわ。もちろん、太陽と月の神殿にも出るわよ。
- ウンガガさまは美貌、戦士としての強さ、心の清らかさ、どこをとっても完璧な男よ。あなたも見習うことね。

デビア

行動パターン……屋内：昼、夜／屋外：朝、夕

【家の作り方】小屋はちゃんと増設しておいてね。どうせ、ただの物置ではあるんだけどね。
【町づくりのリクエスト】そうねぇ、いつもミカラがナギタ姉さんに水をくみに行かされてかわいそうだから　せめて、オアシスの近くにお願いね！　あと、お守りのポールも忘れないでね。
【リクエスト達成後】うん、ミカラ、すごく助かってるみたいよ。
【コンプリート】そうねぇ…とりあえず、うちに来たら？
【コンプリート後】あの二人が仲良くなったみたいでほんと良かった。でも平和すぎて、ちょっと物足りないかも。

うわさ話

- もう名物3姉妹の他の二人とは話した？　どう、なかなか個性的だったでしょ。よく言われるんだけど、性格ぜ〜んぜん違うのよね。
- いっつも酋長の後ろにくっついてまわってるザーボっているじゃない？　な〜んかかわいいわよね。うふっ（ハート）
- 私たち3人姉妹って、仲が悪く見えるでしょ。でもね、実際は……。やっぱり仲悪いの！　あは♪
- うわさなんだけどさ、太陽と月の神殿って、動くひつぎが出るらしいわよ。キャ〜コワイィィィ!!
- なんかさ、神殿にへんな怪物が出るって、話じゃない。アンタもさ、神殿に入ったりしてんだったら気をつけなさいよ。
- ねぇ、ミミックって知ってる？　宝箱に化けてる魔物なんだけどさ。でも、なんでミミックって言うのかな？

ミカラ

行動パターン……屋内：昼、夜／屋外：朝、夕

【家の作り方】ポールの守りのしきたりは守ってください。やっぱり、何か悪いことがあってはいけないですから。
【町づくりのリクエスト】水をくみに行くのって、すごく大変なんです。できればオアシスの近くだと助かります。
【リクエスト達成後】すごく助かってます。水くみに行くのが楽になりました。ほんとにありがとうございます。
【コンプリート】そうですね……、じゃあ、うちに来てください。料理くらいなら！　それでお礼になればいいですけど……。
【コンプリート後】いろいろとありがとうございました。おかげで、ウンガガさまも戦士の誇りを取り戻しました。トアンさん、悪い奴らに絶対に負けないでくださいね。皆さんの幸運を祈っています。

うわさ話

- そうですか、トアンさんっていわれるんですね。この村は見かけがコワイ、戦士たちの村ですけど、みんな優しい人ばかりです。どうか仲良くしてあげてくださいね。
- 一番上の姉のナギタは、口は悪いですが、決して悪い人間ではないんです。言い方がきついので誤解されがちですけど。
- 太陽と月の神殿の中には「黒いキリ」で通路がふさがっている場所があります。「聖なる風」を操るウンガガさまなら、黒い気をはらいのけることができると思いますが……。
- 太陽と月の神殿は危険です。中では十分に気をつけてくださいね。
- トトにはもう会いましたか？　トトはゴーレムのゴースケだけが友だちだとか言ってるんです。確かに村には他に子供はいないですし、わかるんですけど、ゴーレムだけが友だちっていうのはかわいそうです。もしよければ、トアンさんがトトの友だちになってやってくれませんか。
- 太陽と月の神殿から、恐ろしい妖気のようなものを感じます。以前はそんなことはなかったのですが……。

ジブブ

行動パターン……屋内：朝、夕／屋外：昼、夜

【家の作り方】屋根の補充用のワラを家のかたわらに置いといてくれ。な〜んてな。ハハハ…それからポールも忘れないでくれ。
【町づくりのリクエスト】いや、オレは特にないな。あ、ただ「ポール」の守りのしきたりは守ってくれ。くわしいことは酋長に聞けばわかるよ。
【リクエスト達成後】バッチリ、「ポールの守り」のしきたりを守ってあるようだ。手間をかけてすまないな。
【コンプリート】ムスカ・ラッカの謎についてじっくり語り合おうじゃないか。
【コンプリート後】なぜだ、ワカラナイ……このムスカ・ラッカはどうなっているんだ。

うわさ話

●このムスカ・ラッカにはどうしても納得のいかない謎があるんだ。その話しは今度、ゆっくりな。
●ウンガガがオレより強い戦士だということは認める。しかし、どうも納得できない。なぜ、村の女たちはあいつを美形と呼ぶのだ。
●強暴なスコーピオンウォーリアーたちの中にもグロンのような落ちこぼれがいるんだな。あいつを見ているとスコーピオンの奴らがコワイ相手だとはとても思えないが。
●太陽と月の神殿には、最近、魔物が出るらしい。キミも気をつけるんだな。
●我らが酋長は昔、とてつもなく強い戦士で、このムスカ・ラッカの酋長の座についたとき、まだ10代だったらしい。信じられるか？
●この村に、昔、勇者アガが立ち寄ったらしい。酋長が仲間にしようとくどいたらしいが、とうとう行ってしまったということだ。アガはいったいこの村で何をしたかったんだろう？

グロン

行動パターン……屋内：朝、昼、夕、夜／屋外：なし

【家の作り方】あんだと？　オリに入った俺に聞くのか？　イーッヒヒヒ…おまえバカか？　そんなら、看板でもつけとけ。英雄グロンさまってな！イーッヒヒヒ……。
【町づくりのリクエスト】んだよ。朝日が見てぇんだよ。なんか文句あっか？
【リクエスト達成後】なんだぁ。おめぇまさか、俺にお礼を言わせてぇんじゃねぇだろうな。言うか、ばぁ〜か！
【コンプリート】知るかよ！　シッ、シッ。
【コンプリート後】あんだよ。もうわかったから、あっち行けよ。

うわさ話

●あんだよ、おめぇはよ。おめぇみてえな、なよなよってしたのみてるとハラ立ってくんだよ。シッ、シッ！
●おい、カギ開けてくんねぇか？　やっぱ、ダメか。
●おい、水くれよ。はぁ、はぁ、水……体が……もう……な〜んて、うそだよ。ばぁあか！
●このムスカ・ラッカも、いまだおばちゃん戦士のボンカが酋長をやってるようじゃ、先がないねぇ。ま、ボンカ以上の戦士がいねぇんじゃしかたねぇか。イーッヒヒヒ……。
●だから、俺にかまうなって。
●最近、落ち目のウンガガはどうしてる？　おっと、口がすべった。

トト

行動パターン……屋内：朝、昼、夜／屋外：夕

【家の作り方】ポールはいるよ！　分かるよね。
【町づくりのリクエスト】う〜ん、なんでもいいや。ただ、ポールの置き方には注意してね。知ってるでしょ。
【リクエスト達成後】うん、これでいいよ。位置はバッチリだね。
【コンプリート】ごめんよ、にいちゃん。ボクのうち何もないから何もあげられないよ。
【コンプリート後】ゴースケのためにもきっと勝ってね。にいちゃん！

うわさ話

●ボクの親友はゴースケって言うんだ。ゴースケのこともよろしくたのむよ、にいちゃん！
●ね、オアシスに魚がいるって本当かな？　どうみてもいないと思うんだけどね。
●最近さ、酋長に神殿に遊びに行っちゃダメって言われてるんだ。前はよかったのになぜかな？
●ボクね、大きくなったら戦士になる。そして、ムスカ・ラッカを守るんだ。きっと、なるんだ！
●にいちゃんはこれから悪い奴と戦うんだろ？　い〜なぁ。かっこいいよね。ボクもいつか、にいちゃんみたいに悪い奴と戦うんだ。
●この砂漠の向こうにはコワイ敵がいるんだって。でも、ムスカ・ラッカの戦士にかかれば、ひとたまりもないよね。

ゴースケ

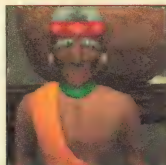
行動パターン……屋内：朝、夕、夜／屋外：昼

【家の作り方】ゴースケ、取っ手、いる。トトの家に必要。
【町づくりのリクエスト】ゴースケ、よくワカラナイ。
【リクエスト達成後】なし
【コンプリート】ゴースケ、体の調子、悪くなってきた……。
【コンプリート後】なし

うわさ話

- トト、優しい心持ってる。他のニンゲン、チガウ。おまえ、トトと同じココロ持ってる……。
- トト、ゴースケのトモダチ。おまえ、仲良くスル。
- おまえ、昔会ったことアルか？
- トト、いじめるやつ、ゴースケの敵。
- カラダの調子、オカシイ……。

エンガ

行動パターン……屋内：朝、昼、夕、夜／屋外：なし

【家の作り方】流行のワラの屋根を忘れんようにな。忘れるとただのひょうたんみたいじゃけの。それから、当然じゃがポールもな。
【町づくりのリクエスト】ぬぬぬ。そうさのぉ。あえて言うならば、ポールのしきたりくらいは、守って欲しいものじゃの。
【リクエスト達成後】ジンクスとは言っても、不吉なことが起こってから後悔してもおそいからの。とりあえず安心じゃ。
【コンプリート】そうさのぉ。ワシの過去の栄光！　をプレゼントする…とでも言っておくかのぉ。
【コンプリート後】どうじゃ、剣の調子は。史上最強の剣だけに扱いも難しかろう。ほーほほほ…

うわさ話

- オマエさん､ここに来たのは何やらわけがありそうじゃな。それはあえて聞かぬが、この村に来たからには、酋長くらいにはあいさつをして来なされ。
- 酋長のボンカはすごい奴じゃぞ。どうすごいかというとな……う〜ん、言葉では言い表せんほど、すごいんじゃ。わかったかの？
- どうじゃ、ムスカ・ラッカはいいとこじゃろ？　ちぃーと、ヘンテコな奴が多いがの。
- よよよ。つり竿は持っておるかの？　言っておくが、間違ってもオアシスで釣りなどしてはならぬぞ。
- 世界のどこかに、お日さまの力を持った最強の剣が眠っておるそうな。まさか、このムスカ・ラッカにはあるまいのぉ……まさか、酋長が隠し持っているといううわさの武器がそれかの。
- オマエさん、アガという男をご存知か？　知るわきゃないの。オマエさんを見ていたら、遠い昔に出会った男のことを思い出したよ。なぜかのぉ？

ザーボ

行動パターン……屋内：朝、昼、夕、夜／屋外：なし

【家の作り方】入り口の上にワラのカサを付けて欲しいでゲス。他の家ではふつう屋根に使うワラでゲス。それからポールもいるでゲス。
【町づくりのリクエスト】特にないでゲス。でも、せめて「ポールの守り」くらいはお願いするでゲス。ポールとポールの顔を合わせるときは、軸がずれていないか、注意するでゲス。
【リクエスト達成後】ポールの位置関係はOKでゲス。
【コンプリート】さあ、どうなるでゲスかね〜。
【コンプリート後】長い人生、いろんなことが起こるでゲス。くじけず、がんばるでゲス。

うわさ話

- この村は戦士の村でゲス。砂漠の向こうに住むもうひとつの部族と交戦中でゲス。こんな村には長くいない方が身のためでゲスよ。
- 戦士とはウンガガさんのような人を言うのでゲス。アッシのような中途半端な奴にゃそう呼ばれる資格はないでゲス。
- アッシには戦士に絶対必要なものが欠けているでゲス。それは勇気でゲス。勇気と優しさ……これがりっぱな戦士の条件でゲス。
- この砂漠の向こうには、アッシら、サンドウォーリアーの宿敵、スコーピオンウォーリアーが住んでいるでゲス。そう教えられてきたでゲス。でも、スコーピオンの奴らが宿敵だなんていったい誰が決めたでゲスかねぇ〜。
- 酋長はアッシが出会った中でも最高の戦士っす。アッシもいつかは酋長のようになれるんでゲスかね〜。
- アッシにゃ家族はいません。ボンカ酋長に拾われたでゲス。アッシを捨て父親や母親は今、どこで何をしてるんでゲしょ。

ポンカ

行動パターン……屋内：朝、昼、夕、夜／屋外：なし

【家の作り方】なし
【町づくりのリクエスト】そうだね～。この村には「ポールの守り」ってしきたりがあってね。必ず、家には大きな顔の置物を置くのが決まりなんだよ。その顔には対応したトーテムポールがあって、そのお互いの顔を向き合うように配置すれば、魔物から家を守れるってわけさ。これはアタシのうちだけに限ったことじゃないけどね。後は、神殿の入り口の近くに家があると便利かもねぇ。
【リクエスト達成後】そうだよ。これでいいんだよ。アンタ、なかなかやるね。
【コンプリート】わかってるよ。
【コンプリート後】なし

うわさ話

- いいかい、今の太陽と月の神殿は、めちゃくちゃに手強いよ。心してかかることだね！　でもアタシャね、アンタならやれそうな気もしてるんだよ。なんでだろうねぇ……。
- アンタ知ってるかい。このムスカ・ラッカは砂漠族の村さ。砂漠族は、2つの種族に分かれている。ひとつ目はアタシら、サンドウォーリアー。もう一つは、ムスカ砂漠をはさんで反対側に住むスコーピオンウォーリアーだよ。よ～く覚えておくんだね。
- アンタ、太陽と月の神殿にはバミルンバハモルンバさまって、えら～い古代の王さまが眠っていらっしゃるんだ。神殿の中で変なことしてると呪われちまうよ。気をつけることだね。
- 太陽と月の神殿から感じる不吉な妖気はいったいなんなんだい？　アンタ、なんか知ってたら教えとくれよ。
- 最近の月の民の連中のグータラぶりにはあきれるよ。舟の掃除やらなにやらをアタシらに押しつけて…ハラ立つね。
- 最近、この村も骨のあるやつが減ってしまってねぇ。困ってるんだよ。今、スコーピオンの奴らに攻め込まれたら、イチコロで負けちまうだろうね。

イエロードロップ（月のファクトリー）

アムリオ

行動パターン……変化なし

【巨人の作り方】知らない。
【巨人づくりのリクエスト】う～ん。
【リクエスト達成後】これすごい……。
【コンプリート】…？
【コンプリート後】……早く完成させようよ。

うわさ話

- え～と。
- 魔物ってコワイ？
- 親方さまって好き？
- いつまでここにいるの？
- 魔神ってどんな奴？
- 青い大地っていいところ？
- いよいよだね。

プーン

行動パターン……変化なし

【巨人の作り方】それはボクに言われても…
【巨人づくりのリクエスト】ボクらの目標はひとつさ！　太陽の巨人をもう一度、完成させることだろ？
【リクエスト達成後】ボクが乗り込む部分は、ひとまず完成したみたいだね。
【コンプリート】太陽の巨人に乗れば、またあの恐怖を味わうことになるかもしれない。う～ん。
【コンプリート後】ボク、実は高いところがダメなんです。だから、もう一度コレに乗り込むなんてできるでしょうか？　ボクってやっぱり意気地なし……。

うわさ話

- 親方さまにはあった？　そっか,なら知ってると思うけど、あの人を怒らせると、とんでもないことになるからおたがい気をつけようね。
- 親方さまの行動力と知能はダレもかないません。だから、ボクなんかじゃ、ついていけないんです。足をひっぱるだけで……。
- この月にはイエロードロップ以外にも町があると聞いています。一度も行ったことはないんですけど。ほんとうでしょうか？
- 月の舟をつくったのは、親方さまの遠い祖先だと言います。親方さまが頭がいいのは血筋なんでしょうか？　本人の努力とはとても思えないし……どう思います？
- ただでさえ、不完全な太陽の巨人で、恐ろしい力を持つと言われる魔神と渡り合うなんて、無謀ですよ……。
- ボクにもっと勇気があれば……トアンさんはすごいですね。魔神たちと相手に戦えて。ほんと尊敬します。

トマホン

行動パターン……変化なし

【巨人の作り方】 それは極秘っす！
【巨人づくりのリクエスト】 いい感じっす。
【リクエスト達成後】 もう少しっすか？
【コンプリート】 それは、巨人の一部が出来上がるって事っすよ。
【コンプリート後】 あと、どれくらいで完成っすか？

うわさ話

●どこかで会ったすか？
●もしかすると、誰かの陰謀。まさか、裏切り者が……!! いや、絶対にそんなはずはないっす！
●いや、まて、アムリオあたりが怪しいような気がしてきたっす。
●いかん、仲間を疑うようになったらおしまいっす！ こんなんで、本当に巨人は元どおりになるっすかね〜。
●なぜ、太陽の巨人はバラバラになったっすかね？ 親方さまの設計にミスはなかったと思うんすけど……。
●親方さまの才能を持ってしても、太陽の巨人を完成させることはできないということっすか？

ゴッチ

行動パターン……変化なし

【巨人の作り方】 それは親方さまにしかワカラナイだろ。
【巨人づくりのリクエスト】 ほんとにキミが元どおりにできるのか？
【リクエスト達成後】 こんなものかな。
【コンプリート】 ボクはこのプロジェクトを抜けようと思っている。時期が来たら、親方さまに話すつもりだ。
【コンプリート後】 まだまだ、残ってるよ。

うわさ話

●もしかして、青い大地から人が来るって話しだったけど、キミのことか？
●いや、まて、親方さまと過ごしたあの熱い時間はどうなる。あんな興奮を果たして、ひとりで味わうことができるのか？
●無理だろう…あの人の発想力は常人のレベルではない。
●だとすると、やはり、親方さまに身を預けておくべきか。
●しかし、親方さまの強引なまでのやり方について行けるのだろうか？
●ならば、いっそ、親方さまのもとを離れて、ひとりになるか……？

◆◆◆モンスター◆◆◆

ここでは、ゲーム中に登場する84体のモンスターを紹介している。モンスターのHPや弱点など、モンスターと戦うために必要なデータはすべて網羅しているので役立ててほしい。なお、ミミックとキングミミックは登場するダンジョンによってその強さが変化するため、それぞれ違うモンスターとしてダンジョン別に紹介している。

表の見方

❶モンスターの名称

❷生息地
モンスターの出現場所。

❸種族
種族名。

❹HP
最大HP。HPがこの数値以上になることはない。

❺防御値
モンスター固有の防御力をあらわす。高いほどこちらの攻撃に対して受けるダメージが少なくなる。

❻硬さ
モンスターの硬さをあらわしており、高いほど武器で攻撃した際にWHpが大きく減少する。ただし、シャオ、ルビー、オズモンドの武器はモンスターの硬さに関係なく、一度の攻撃に対しWHpが1減少する。

❼経験値
モンスターを倒したときに得られる経験値。

❽お金
モンスターを倒したときに得られる可能性のあるお金。ゴローの「大富豪ハンマー」で倒したときのみ、得られるお金は倍となる。

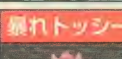
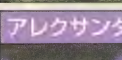
❾所持アイテム（盗めるアイテム）
モンスターを倒したときに得られる可能性のあるアイテム。ただし、アイテムでモンスターを倒したときは例外で、倒したモンスターの弱点となる属性アタッチメントか対応する対種族特性アタッチメントがあらわれる。（　）内は「盗賊のリング」など特殊効果の盗むを持っている武器で攻撃した際に盗み出すことができるアイテム。

❿ゲートキー
倒したモンスターがフロアのゲートキーを持っているか否かを○×で表記している。

⓫移動タイプ
モンスターの移動タイプをあらわす。移動タイプに関する詳しい説明は、P26を参照のこと。

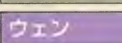
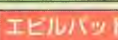
⓬攻撃方法
モンスターの攻撃方法をあらわす。攻撃方法に関する詳しい説明はP26を参照のこと。

⓭弱点
モンスターが苦手とする属性をあらわす。弱点となる属性の武器で攻撃すると通常よりも大きい追加ダメージをあたえることができる。

⓮耐性
モンスターが耐性を持っている属性をあらわす。耐性を持つ属性の武器で攻撃すると、通常よりも追加ダメージが少なくなってしまう。

⓯吸収
モンスターのエネルギー元となる属性をあらわす。吸収されてしまう属性の武器で攻撃すると、追加ダメージは与えられずモンスターのHPを逆に回復させてしまう。

キングミミック ❶（神獣の洞窟）	生息地	❷神獣の洞窟	種族	❸ミミック

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
❹	❺	❻	❼	❽	❾ 宝箱のカギ（脱出の粉）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
❿	通⓫	かみつき⓬なめる	⓭	⓮	⓯

名前	生息地	種族	HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）	ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
アーサー	月の海	メタル	400	10	60	15	15	耐久（リペアの粉）	○	追尾	突き、横なぐり、ファイヤーボール	雷	火、風、聖	―
暴れトッシーン	時の回廊	獣	400	2	10	6	12	早さ（ごくじょうチキン）	○	突進	縦斬り	冷	火	―
アレクサンダー	時の回廊	メタル	450	10	50	15	17	炎（風の魔石）	○	追尾	切り裂き(毒)、ファイヤーボール	火、冷、風、	聖	―
イワノフ	神獣の洞窟	石	30	5	20	3	10	石（石）	○	突進	体当たり、かみつき	―	―	―
ウェン	白ひげふくろうの森	メイジ	60	0	0	3	6	ふつうの水（おいしい水）	○	追尾	縦斬り、盗み	風	―	―
エビルバット	時の回廊	鳥	150	0	0	4	5	ごくじょうチキン（毒消しドリンク）	×	飛行	体当たり（毒）	風	―	―
王の呪い	太陽と月の神殿	不死	600	10	0	40	0	なし（なし）	×	突進	体当たり	風、聖、火	―	―
おおかみ男	白ひげふくろうの森	獣	120	5	0	12	15	早さ（変わり身の粉）	○	追尾	引っかき、ジャンプ引っかき	聖	―	―

ガイコツ兵		生息地	神獣の洞窟	種族	不死
HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
15	0	0	3	4	パン（なし）
ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	横斬り、ジャンプ斬り	聖、火	冷	―

海賊戦車		生息地	沈没船	種族	メタル
HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
180	5	30	8	15	耐久（ばくだん）
ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	狙撃	大砲	雷、火	冷	―

ガニー		生息地	沈没船	種族	魚
HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
100	5	20	4	8	エヴィ（石けん）
ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	棘、はさみ、泡ブレス	火、雷、風	―	―

キャプテン		生息地	沈没船	種族	不死
HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
150	3	0	6	12	くさった魚（リペアの粉）
ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	横斬り、ジャンプ斬り	火、聖	雷、風	―

ギョーン		生息地	沈没船	種族	魚
HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
150	0	0	4	8	ピチピチ魚（ネバネバしないお札）
ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	突進	体当たり、ネバネバ液	火、雷	―	―

キングミミック（神獣の洞窟）		生息地	神獣の洞窟	種族	ミミック
HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
60	3	10	4	20	宝箱のカギ（脱出の粉）
ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	かみつき、なめる	―	―	―

キングミミック（白ひげふくろうの森）		生息地	白ひげふくろうの森	種族	ミミック
HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
100	5	10	10	15	宝箱のカギ（脱出の粉）
ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	かみつき、なめる	―	―	―

キングミミック（沈没船）		生息地	沈没船	種族	ミミック
HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
200	5	20	15	15	宝箱のカギ（脱出の粉）
ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	かみつき、なめる	―	―	―

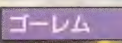
キングミミック（太陽と月の神殿）

生息地	種族
太陽と月の神殿	ミミック

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
350	5	20	15	20	宝箱のカギ（変わり身の粉）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	かみつき、なめる	―	―	―

キングミミック（月の海）

生息地	種族
月の海	ミミック

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
400	8	30	12	20	宝箱のカギ（復活の粉）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	かみつき、なめる	―	―	―

キングミミック（時の回廊）

生息地	種族
時の回廊	ミミック

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
450	5	30	18	25	宝箱のカギ（脱出の粉）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	かみつき、なめる	―	―	―

クローバー

生息地	種族
時の回廊	メイジ

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
350	3	0	6	12	ネバネバしないお札（ごくじょうの水）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	縦斬り	火	風	―

ゴースト

生息地	種族
神獣の洞窟	不死

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
15	0	0	3	5	呪われないお札（毒を無効にするお札）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	狙撃	引っかき（毒）、魔法（呪い）	火、聖	―	―

氷の女王　ラ・サイア

生息地	種族
沈没船	メイジ

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
400	10	0	30	0	なし（なし）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
×	狙撃	氷の矢、衝撃波	火、聖	風、雷	氷

ゴーレム

生息地	種族
太陽と月の神殿	石

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
250	8	0	4	15	耐久（リペアの粉）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	パンチ、衝撃波	雷、風	―	―

ゴル

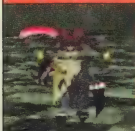
生息地	種族
太陽と月の神殿	石

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
300	8	0	5	5	（リペアの粉）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
×	追尾	パンチ、衝撃波	火	冷	―

コルセア	生息地	沈没船	種族	不死

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
100	0	0	4	8	攻撃（聖水）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	縦斬り、ジャンプ斬り	火、風、聖	ー	ー

サーズ	生息地	白ひげふくろうの森	種族	メイジ

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
60	0	0	3	6	ふつうの水（毒消しドリンク）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	狙撃	毒リンゴ投げ、盗み	風	ー	ー

サザエル	生息地	太陽と月の神殿	種族	魚

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
200	5	20	4	12	耐久（ときめきチェリー）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	棘、はさみ、泡ブレス	雷	ー	ー

サタディ	生息地	白ひげふくろうの森	種族	メイジ

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
60	0	0	3	6	ふつうの水（パン）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	ダダッコパンチ、盗み	風	ー	ー

サム	生息地	沈没船	種族	メイジ

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
120	0	0	4	8	冷気（冷気の魔石）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	狙撃	魔法、自爆	火、風	ー	冷

サンデー	生息地	白ひげふくろうの森	種族	メイジ

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
60	0	0	3	6	ふつうの水（まったりバナナ）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	出刃包丁、盗み	風	ー	ー

ジョーカー	生息地	時の回廊	種族	メイジ

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
350	3	0	6	12	マイティーヒール（ごくじょうチキン）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	回転斬り	聖	火、冷、雷、	風

シル	生息地	太陽と月の神殿	種族	石

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
250	10	0	5	5	なし（リペアの粉）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
×	追尾	パンチ、衝撃波	冷	火	ー

スタチュー

生息地	神獣の洞窟	種族	石

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
25	3	20	3	5	耐久（石）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	縦斬り、横斬り	―	―	―

スペースギョーン

生息地	月の海	種族	魚

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
350	0	0	5	4	ピチピチ魚（石けん）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	突進	体当たり、ネバネバ液	雷	火	―

スペード

生息地	時の回廊	種族	メイジ

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
350	3	0	6	12	時を止めないお札（聖水）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	縦斬り	火	冷	―

ダークフラワー

生息地	時の回廊	種族	植物

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
200	5	0	5	10	ごくじょうの水（なし）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	停止	回転斬り、ネバネバ液	火	―	―

ダイア

生息地	時の回廊	種族	メイジ

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
350	3	0	6	12	毒を無効にするお札（毒消しドリンク）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	突き	風	雷	―

タイタン

生息地	月の海	種族	石

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
500	10	50	12	15	石（リペアの粉）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	パンチ、衝撃波	雷、風	―	―

チューズ

生息地	白ひげふくろうの森	種族	メイジ

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
60	0	0	3	6	ふつうの水（毒消しドリンク）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	狙撃	吹き矢、盗み	風	―	―

ツキホル

生息地	月の海	種族	獣

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
280	2	0	6	10	ミミー（なし）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	地中	体当たり、魔法（ストップ）	火、冷	雷、風	―

ツチホル

生息地	白ひげふくろうの森	種族	獣

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
80	2	0	3	7	ミミー（なし）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	地中	体当たり、魔法（ストップ）	―	雷、風	―

鉄巨人

生息地	太陽と月の神殿	種族	メタル

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
500	10	50	12	15	マイティーヒール（リペアの粉）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追跡	パンチ、衝撃波	火、風	雷	―

デューン

生息地	太陽と月の神殿	種族	石

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
350	0	0	10	18	石（なし）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	地中	砂かけ、突き上げ	風	雷	―

洞窟コウモリ

生息地	獣の洞窟	種族	鳥

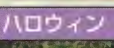
HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
8	0	0	3	4	トゲッチ（毒消しドリンク）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
×	飛行	体当たり（毒）	風	―	―

トッシーン

生息地	神獣の洞窟	種族	獣

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
15	1	0	3	5	トゲッチ（パン）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追跡	縦斬り	―	―	―

ドラゴン

生息地	神獣の洞窟	種族	恐竜

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
60	5	40	5	15	聖（炎の魔石）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追跡	体当たり、ファイヤーボール	冷	火	―

ドラン

生息地	神獣の洞窟	種族	獣

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
150	10	20	10	0	なし（なし）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
×	狙撃	ファイアーブレス、体当たり	氷	聖	―

呪いダンサー

生息地	時の回廊	種族	メイジ

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
200	0	0	5	10	呪われないお札（ときめきチェリー）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	引っかき(呪い)	聖	―	―

呪いの薔薇

生息地	沈没船	種族	植物

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
150	2	0	4	6	おいしい水（なし）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	停止	回転斬り、ネバネバ液	火、聖	―	―

ハート

生息地	時の回廊	種族	メイジ

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
350	3	0	6	12	呪われないお札（ビンビンドリンク）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	狙撃	魔法（通常・ビンビン）	冷	火	―

ハロウィン

生息地	白ひげふくろうの森	種族	植物

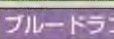
HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
100	3	10	3	7	パン（ボムナッツ）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追跡	突き、回転斬り、爆弾投げ	火	―	―

ビリー

生息地	時の回廊	種族	メイジ

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
200	5	10	6	10	稲妻（稲妻の魔石）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	狙撃	魔法、自爆	―	―	雷

ファントム

生息地	太陽と月の神殿	種族	鳥

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
100	0	0	4	8	風（毒消しドリンク）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
×	飛行	体当たり、毒針	冷、風	―	―

フライ

生息地	白ひげふくろうの森	種族	メイジ

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
60	0	0	3	6	ふつうの水（パン）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	パンチ	風	―	―

ブラックドラゴン

生息地	時の回廊	種族	恐竜

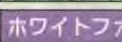
HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
600	10	60	20	22	魔力（マイティーヒール）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	体当たり、ブレス（ストップ）	聖	火、冷、雷、	風

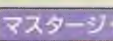
ブリザード

生息地	時の回廊	種族	メタル

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
500	5	0	8	5	冷気（冷気の魔石）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	パンチ、衝撃波	雷、風	―	―

フリプリ		生息地	白ひげふくろうの森	種族	植物
HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
80	0	0	3	7	毒リンゴ（毒消しドリンク）
ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	頭突き、胞子ガス	火	ー	ー

ブルードラゴン		生息地	太陽と月の神殿	種族	恐竜
HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
400	5	30	12	18	攻撃（冷気の魔石）
ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	体当たり、ブレス	火	冷	ー

ヘルボックル		生息地	月の海	種族	メイジ
HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
180	2	0	5	10	パン（なし）
ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	縦斬り、盗み	風	ー	ー

ホーネット		生息地	白ひげふくろうの森	種族	鳥
HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
40	0	0	3	7	風（毒消しドリンク）
ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
×	飛行	体当たり、毒針	冷、風	ー	ー

ボルケン		生息地	月の海	種族	石
HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
320	5	40	12	4	石（炎）
ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	地中	砂かけ、突き上げ	冷	ー	火

ホワイトファング		生息地	月の海	種族	獣
HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
350	0	0	10	12	チーズ（なし）
ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	引っかき（呪い）、ジャンプ引っかき	聖	ー	ー

ボンバーヘッド		生息地	太陽と月の神殿	種族	メイジ
HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
120	8	20	4	10	ばくだん（ばくだん）
ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	パンチ、自爆	火、雷	冷、聖	ー

マスターウータン		生息地	白ひげふくろうの森	種族	獣
HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
250	12	0	20	0	なし（なし）
ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
×	追尾	マシンガンショット、パンチ	ー	ー	ー

マスタージャケット	生息地	神獣の洞窟	種族	不死

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
50	3	0	5	7	ビンビンドリンク（リペアの粉）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	横斬り、ジャンプ斬り	火、聖	冷風	—

マミー	生息地	太陽と月の神殿	種族	不死

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
100	0	0	4	10	呪われないお札（なし）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	引っかき（呪い）	火、聖	冷	—

マンディ	生息地	白ひげふくろうの森	種族	メイジ

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
60	0	0	3	6	チーズ（おいしい水）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	突き、盗む	風	—	—

三日月男爵	生息地	月の海	種族	鳥

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
400	5	10	12	18	まったりバナナ（なし）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	狙撃	回転斬り、三日月ビーム	風	—	—

ミスター・ボウ	生息地	太陽と月の神殿	種族	メイジ

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
150	0	10	5	15	炎（炎の魔石）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	狙撃	魔法、自爆	冷	—	火

ミノタウロス	生息地	月の海	種族	獣

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
1000	12	0	40	0	なし（なし）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
持てない	追尾	縦斬り、横斬り	雷	—	—

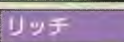
ミミック（神獣の洞窟）	生息地	神獣の洞窟	種族	ミミック

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
45	1	10	3	10	ドランの羽根（リペアの粉）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	かみつき	—	—	—

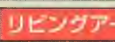
ミミック（白ひげふくろうの森）	生息地	白ひげふくろうの森	種族	ミミック

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
60	2	10	3	6	ドランの羽根（リペアの粉）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	かみつき	—	—	—

ミミック（沈没船）

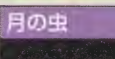
生息地	沈没船	種族	ミミック

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
100	5	20	4	6	ドランの羽根（リペアの粉）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	かみつき	―	―	―

ミミック（太陽と月の神殿）

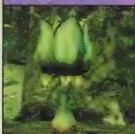
生息地	太陽と月の神殿	種族	ミミック

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
180	5	20	6	12	ドランの羽根（リペアの粉）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	かみつき	―	―	―

ミミック（月の海）

生息地	月の海	種族	ミミック

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
300	8	30	6	15	ドランの羽根（リペアの粉）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	かみつき	―	―	―

ミミック（時の回廊）

生息地	時の回廊	種族	ミミック

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
300	5	20	6	20	ドランの羽根（リペアの粉）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	かみつき	―	―	―

メドゥーおばさん

生息地	沈没船	種族	恐竜

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
200	3	0	10	15	氷（ときめきチェリー）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	狙撃	突き、魔法（ストップ）	冷	―	―

リッチ

生息地	時の回廊	種族	不死

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
200	5	0	12	15	魔力（復活の粉）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
×	狙撃	引っかき、魔法（ストップ）	聖	火、冷、雷、	風

リビングアーマー

生息地	月の海	種族	石

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
300	10	50	6	15	石（なし）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	突き、横斬り	―	風、聖	―

月の虫

生息地	月の海	種族	メタル

HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）
300	8	40	5	10	耐久（ばくだん）

ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収
○	追尾	体当たり、大砲	冷、雷	火、風	―

人食い草						生息地	白ひげふくろうの森	種族	植物
HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）				
40	2	0	3	5	ふつうの水（ネバネバピーチ）				
ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収				
○	停止	回転斬り、ネバネバ液	火	ー	ー				

般若の面						生息地	沈没船	種族	不死
HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）				
250	5	10	12	15	魔力（毒消しドリンク）				
ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収				
○	追尾	切り裂き(毒)、ブレス（毒）	聖	ー	ー				

魔女イルザ						生息地	白ひげふくろうの森	種族	メイジ
HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）				
80	0	0	3	4	魔力（毒リンゴ）				
ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収				
×	狙撃	毒リンゴ投げ	ー	火、冷、雷、	風				

魔女ヘルザ						生息地	月の海	種族	メイジ
HP	防御値	硬さ	経験値	お金	所持アイテム（盗めるアイテム）				
180	0	0	5	10	魔力（毒リンゴ）				
ゲートキー	移動タイプ	攻撃方法	弱点	耐性	吸収				
×	狙撃	魔法	ー	火、冷、雷、	風				

ダーククラウド　公式ガイドブック

全データインデックス

名称（種別）　ページ数

ダーククラウド®
公式ガイドブック

2001年2月14日　初版発行

発行人　浜村弘一
編集人　野田　稔
編集長　坂本武郎
副編集長　澄田雅範

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
電話03-5433-7850（営業局）

企画・構成・執筆　株式会社シーピーズプロジェクト
浅井真樹子／保坂和広／田吹由紀子
デザイン　ハーブスタジオ
マップ制作　鵜沼安希雄（MOGUELEFF）

編集担当　高橋　豪（ファミ通書籍編集部）
データ管理　中嶋実咲（ファミ通書籍編集部）

デザイン協力　稲葉和恵（ファミ通書籍編集部）
編集協力　石田真吾／勝木理夫／佐野　亘（ファミ通書籍編集部）

業務部　高橋敦子
印刷　共立印刷株式会社

■本書の内容につきましてのご質問は、メールアドレスsupport@ml.enterbrain.co.jpで受け付けています。また、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの12時から17時のあいだに、カスタマーサポート部（電話03-5433-7868）でも受け付けます。いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

定価はカバーに表示してあります。
ISBN 4-7577-0352-X
●1191169
Printed in Japan

DARK CLOUD
official guide book

ファミ通
ダーククラウド 公式ガイドブック
CB's PROJECT 編
enterbrain

ISBN4-7577-0352-X

C0076 ¥1300E

エンターブレイン
定価 本体1300円+税

DARK CLOUD
official guide book

ファミ通 ダーククラウド公式ガイドブック CB's PROJECT 編